€ 4,50 CyberMedia Ausgabe 183 »1/2009

Österreich € 5,20 / Schweiz sfr 9,00 / BeNeLux € 5,30
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,10

M! GAMES

PLAYSTATION 3 Wii XBOX 360 PS2 SONY PSP NINTENDO DS

» RETRO » REPORT » TECHNIK


PC-Engine

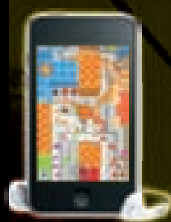


Levels bauen, Bugs vermeiden


Zubehör extrem

DIE NEUE MAN!AC

MEHR INHALT | MEHR SPIELE | MEHR EXTRAS | MEHR SPASS



iPHONE & iPOD

Spiele, Spaß, Visionen: Apple lockt DS- und PSP-Zocker mit 1.500 iGames

GUITAR HERO: WORLD TOUR

LIPS • ROCK BAND 2 • Wii MUSIC

Tops & Flops: 4 Musikspiele im Test

RESISTANCE 2

"Halo" für die PS3: Gigantischer Umfang, überragender Online-Modus » 88% Spielspaß



XXL-POSTER




PC ACTION
GOLD
12-2008


play³
einzelspieler
award


KAUF
TIPP
360 LIVE








UBISOFT

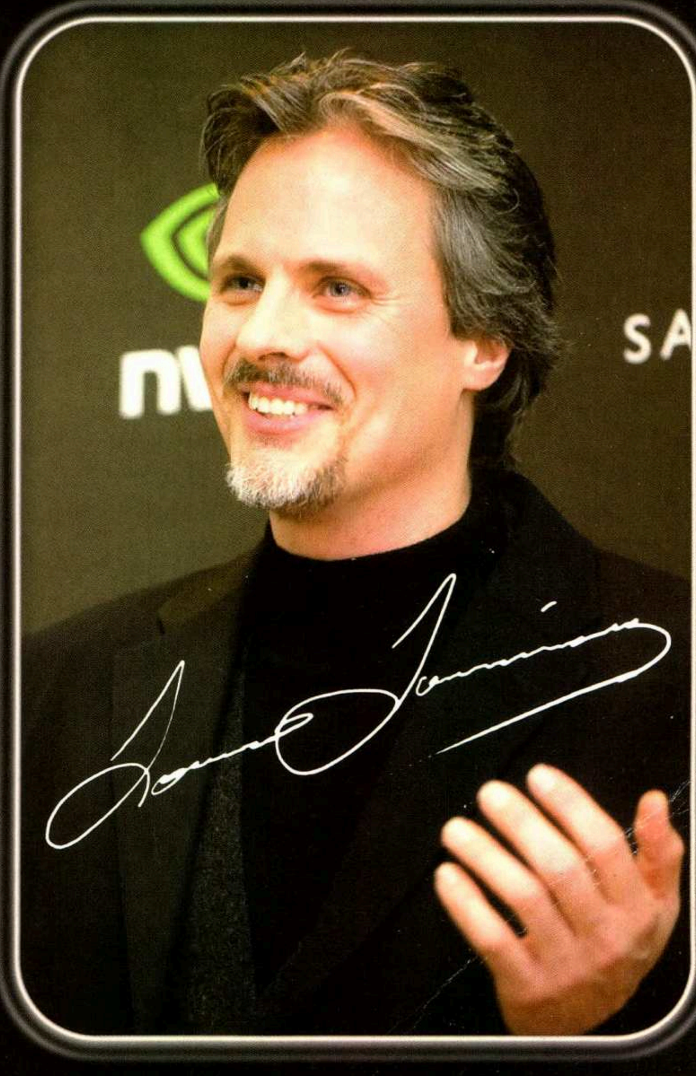

XBOX 360 LIVE




PC
DVD
ROM


NEC
PC Engine

NEC
PC-FX

MARTY
A
B


M! GAMES

PC-FX

Erschienen: **Dezember 1994 in Japan**
Startpreis: **ca. 50.000 Yen (heute ca. 400 Euro)**
Hersteller: **NEC**
Verkaufte Geräte: **ca. 400.000**
Spiele: **ca. 80**

TECHNIK: Das Konzept der PC-FX ist auf Japan und die örtliche Anime-Leidenschaft zugeschnitten – das CD-basierte 32-Bit-System (RISC-Chip mit 21,5 MHz Taktfrequenz) ignoriert das aufkeimende Polygon-Zeitalter und setzt auf Full-Motion-Video, hübsche Standbilder und beliebte Zeichentrick-Marken ("Tenchi Muyo", "Angelique Special"). Technisch wird die Konsole mit ihren 16,7 Millionen Farben und einer Auflösung von 640 x 480 Pixel kaum gefordert – zu engstirnig die Spielepalette von NEC und Hudson Soft.

MARKTBEDEUTUNG: Mit der PC-Engine feierte Videospiel-Neuling NEC einen großen heimischen Erfolg; jenseits von Japan kam die Konsole nicht auf die Beine. Allerdings verzockte man sich bereits mit den mannigfaltigen Hardware-Updates für die Engine – die PC-FX sollte das Ende der Gaming-Ära von NEC besiegeln. Von Anfang an misstrauisch von der Videospiel-Community beäugt, nimmt das straffe Spiele-Korsett der Konsole die Luft zum Atmen – weder Verkäufe noch Software reißen mit, außer NEC und dem treuen Weggefährten Hudson entwickelt kein namhafter Anbieter für das Anime-System. Angesichts von Saturn und PlayStation ist der PC-FX ein schneller Untergang beschieden – selbst 3DO und CDi überdauern den Japan-only-Missgriff.

SPIELE: Entsprechend der technischen und konzeptionellen Vorgabe erscheinen für die PC-FX in erster Linie FMV-Anime-Abenteuer ("Anime Freak" in sechs Episoden). Dazu gesellen sich Umsetzungen von Computer-Adventures und Rollenspielen, klassische Konsolen-Marken sowie Action- und Hüpfspiele existieren kaum. So sind 90% der PC-FX-Spiele für Westler unspielbar – doch auch die Japaner finden wenig Gefallen an den oft einfallslosen Motion-JPEG-Werken. Lediglich das Strategie-Update "Langrisser FX" und der 2D-Shooter "Zeroigar" gelten heute noch als spielenswert.

ZUBEHÖR: Eingedenk des geringen Markterfolges hält sich das Peripherie-Angebot in Grenzen. Es gibt eine Maus, die von etlichen Spielen unterstützt wird, ein Memory Pack zum Speichern von Spielständen und eine SCSI-Schnittstelle, um das CD-ROM für andere Computer nutzbar zu machen. Die PC-FX-Technik ist übrigens auch als Steckkarte für westliche PCs und die japanische NEC-PC-98-Serie erhältlich – inklusive zweier Joypad-Ports.

SAMMELSURIUM: Die PC-FX ist in Europa und den USA selten – kommt sie doch nur als Direktimport in unsere Gefilde. Ab 100 Euro sind für die meist gut erhalteten Mini-Tower zu zahlen. Software wechselt ab zehn Euro den Besitzer, die wenigen vernünftigen (sprich für uns spielbaren) Games kosten aber schon mal 150 Euro ("Zeroigar").

M! GAMES

PC-Engine

Erschienen: **Oktober 1987 in Japan**
Startpreis: **ca. 25.000 Yen (heute ca. 200 Euro)**
Hersteller: **NEC**
Verkaufte Geräte: **ca. 7 Millionen**
Spiele: **ca. 650**

TECHNIK: Als Videospieler noch simple Grafik von NES und Master System gewohnt sind, begeistert NEC mit einer Wunderkiste die Konsolisten. Unglaubliche Farbenpracht und Dynamik versetzen die Spielhalle ins Wohnzimmer. Die PC-Engine basiert zwar auf einem 8-Bit-Prozessor (6502-verwandt), leistet sich aber einen hochklassigen 16-Bit-Grafikchip. Bemerkenswert ist, dass die fortschrittliche Technik mit einem Sechstel des Platzbedarfs des NES auskommt; die PC-Engine ist etwa so groß wie drei aufeinander gelegte CD-Hüllen und die Spiele werden auf scheckkartengroßen Hu-Cards gereicht – ein neues Zeitalter.

MARKTBEDEUTUNG: In Japan etabliert sich NEC als ernsthafter Widersacher von Sega und Nintendo. Die PC-Engine verkauft sich gut und wird von NEC als technologisches Meisterstück vermarktet. Selbst das CD-ROM findet Anklang, der Abschwung kommt erst mit dem technisch kaum verbesserten Update Super Grafx. In den USA scheitert NEC am späten Start und katastrophaler Vermarktung. Europa wird gar nicht bzw. in Ministückzahlen über drittklassige Distributoren betreut.

SPIELE: Mit dem kongenialen Partner Hudson Soft, der anfangs für die meisten und durchweg erstklassige Spiele sorgt, gelingt NEC ein guter Software-Start. Allen voran die phänomenale Umsetzung von "R-Type" zeigt die Leistungsfähigkeit der Hardware – audiovisuell ein Quantensprung zu Shootern auf dem NES. Später entwickelt ein Großteil der japanischen Software-Anbieter für die PC-Engine, sogar Nintendo-Buddy Konami steigt ein und sorgt für ein gutes Dutzend Spielspaß-Highlights (u.a. "Star Paroder" auf CD). Viele Jump'n'Runs, Arcade- und Actiontitel sind heute noch prima spielbar – selten gab es eine Konsole mit einem so großen Anteil hochkarätiger Software.

ZUBEHÖR: Ähnlich wie Sega tobt sich NEC an der Zubehör-Front aus: Vom Multiplayer-Adapter über Videoausgang-Weichen und zig Controller bis hin zu mannigfaltigen Hardware-Revisionen – selbst Fachleuten fällt der Durchblick schwer. Erwähnenswert sind die Handheld-Varianten GT und LT, das CD-ROM sowie das finale (leider erfolglose und mit nur fünf exklusiven Modulen bedachte) Hardware-Update Super Grafx.

SAMMELSURIUM: Von billig bis teuer – PC-Engine-Artikel sind so vielfältig, dass man Spielspaß ab fünf Euro bekommt und gleichzeitig 500 Euro für die LT-Hardware ausgeben kann. Japan- und US-Software sind in Modulform nicht kompatibel (Adapter ist selten, teuer und fehleranfällig), die CDs laufen dagegen problemlos.

M! GAMES

Lorne Lanning

Geboren: **Februar 1965**
Geburtsort: **Philadelphia, Pennsylvania, USA**
Nationalität: **amerikanisch**
Position: **Geschäftsführer Oddworld Inhabitants**

SOFTOGRAPHIE (AUSZUG):
Oddworld: Abe's Oddysee (1997)
Oddworld: Abe's Exoddus (1998)
Oddworld: Munch's Oddysee (2001)
Oddworld: Strangers Vergeltung (2005)

WERDEGANG: In den 80er-Jahren studiert Lorne Lanning Fotorealistische Illustration an der School of Visual Arts in New York, das California Institute of the Arts schließt er mit dem Titel Bachelor of Fine Arts (BFA) ab. 1989 verschlägt es ihn zu den zwei Jahre zuvor gegründeten, auf visuelle Effekte spezialisierten Rhythm & Hues Studios in Los Angeles. Lanning startet als Technical Director, steigt zum Art Director auf und bekleidet schließlich die Stellung des Visual Effects Supervisors. Seine Erfahrungen bei Rhythm & Hues sind maßgeblich für seine Qualitätsansprüche und die Vision seiner eigenen Firma. 1994 ist es soweit: Er gründet mit der Visual-Effects-Expertin Sherry McKenna das Unternehmen Oddworld Inhabitants. Als die Spieldesigner-Welt dank der Grafik-Power von PlayStation, Saturn und Nintendo 64 auf der 3D-Polygon-Welle schwimmt, überrascht Lorne Lanning die Konsolen-Zocker mit einem zweidimensionalen Meisterwerk: "Oddworld: Abe's Oddysee" (PSone, 1997) wird mit Auszeichnungen überschüttet – trotz 2D-Optik und nicht vorhandenem Scrolling. Die Mischung aus Jump'n'Run und Rätselei spielt sich Bildschirm für Bildschirm, die eingestreuten CGI-Sequenzen halten dem Vergleich mit Square-Renderfilmen stand – damals ein Novum für einen westlichen Entwickler. Kreativkopf Lanning konzipiert die Oddworld-Saga als Quintologie über viele Jahre hinweg, muss sich allerdings dem Druck von Fans und Publisher beugen: Mit "Abe's Exoddus" (PSone) erscheint 1998 ein Ableger von Teil 1, quasi eine 1.5-Version mit neuer Story und Schauplätzen. Die Teile 2 und 3 folgen 2001 bzw. 2005 für die Xbox. Nach den schlechten Verkäufen von "Strangers Vergeltung", die Lanning auf das miserable Marketing des Publishers Electronic Arts zurückführt, zieht er sich für unbestimmte Zeit aus dem Videospiel-Geschäft zurück. Zurzeit arbeitet Lanning an dem CGI-Kinofilm "Citizen Siege" – und eigenen Aussagen zufolge an einem weiteren Teil der Oddworld-Saga.

SMALLTALK:

» Sprachrohr: Lorne Lanning leiht den meisten Oddworld-Kreaturen seine Stimme.
» Pixel-Held: Lanning taucht 2007 in Folge 10 ("Third Reich's The Charm") der G4TV-Animations-Serie "Code Monkeys" auf.

M! GAMES

FM Towns Marty

Erschienen: **Februar 1993**
Startpreis: **ca. 100.000 Yen (heute ca. 800 Euro)**
Hersteller: **Fujitsu**
Verkaufte Geräte: **nicht bekannt**
Spiele: **ca. 400**

TECHNIK: Fujitsu baut seit 1989 den erfolgreichen Computer FM Towns; die Mischung aus Arbeitstier und Spielkumpan (24-Bit-Farbpalette, Parallax-Scrolling, über 1.000 Sprites, Joypad in der Grundausstattung) führt 1993 zur Konsolenvariante Marty. Das tastaturlose CD-ROM- und Disketten-System basiert auf Intels 386er-Prozessor mit 16 MHz Taktfrequenz und ist im Wesentlichen kompatibel zum herkömmlichen Towns-Tower. Ein späteres Update (graues statt weißes Gehäuse) besitzt eine etwas stärkere CPU, bleibt aber ansonsten unverändert. Den Vergleich zu Mega Drive und Super Nintendo gewinnt der Marty ohne Probleme, erst Saturn und PlayStation überflügeln ihn aus technischer Sicht.

MARKTBEDEUTUNG: Dem Erfolg der Computer-Variante zum Trotz, kommt der Marty nicht über den Status eines Luxus-Gadgets hinaus. Zu teuer die Konsole, zu luxuriös (und überflüssig) die Ausstattung. Jenseits von Japan wird gar nicht erst versucht, das High-End-System zu vermarkten. Es darf bezweifelt werden, ob mehr als 100.000 Einheiten in den Handel kamen – offizielle Zahlen liegen nicht vor. Kurz nach dem PlayStation-Start 1994 verschwindet der Marty von der Bildfläche.

SPIELE: Dank der Kompatibiliät von Computer und Konsole ist das Spieleangebot deutlich größer als der Markterfolg vermuten lässt. Auch die Qualität der vielzähligen Arcade-Umsetzungen lässt kaum zu wünschen übrig: Ob "Bubble Bobble", "New Zealand Story", "Raiden" oder "Tatsujin 2" – nicht selten schwärmen Insider von der "besten Version für den Marty". In der Tat sind die liebevoll programmierten Marty-Konvertierungen großteils authentischer als die Mega-Drive- oder Super-NES-Fassungen. Nicht unerwähnt bleiben sollte aber, dass von den 400 Spielen bestensfalls ein Zehntel für Nicht-Japaner relevant ist.

ZUBEHÖR: Fujitsu hat kein großes Interesse, den Marty als ernsthaften Sega- und Nintendo-Gegenspieler zu positionieren. Insofern gibt es kaum spielrelevantes Zubehör. Witzig ist allerdings die Car-Marty-Variante: Hier missbraucht Fujitsu die komplexe Hardware als simples Navigationsgerät für Autos – dem Schuhkarton-großen grauen Kasten fehlt das CD-Laufwerk, Software wird über einen PCMCIA-Slot eingespeist.

SAMMELSURIUM: Der Marty gehört zu den preisstabilsten Konsolen. Als seltener Gast westlicher eBay-Marktplätze verschlingt sein Erwerb teilweise über 200 Euro. Auch die Software, zumindest die meisten Actiontitel, sind recht teuer und kosten zwischen 40 und 100 Euro. Als Speichermedium dient übrigens die CD, Spiele auf Diskette sind selten.

LittleBigProblem



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 93.

Da hat Sony den Salat. "LittleBigPlanet" sollte im Konsolensektor den Siegeszug des 'User Generated Content', also der von Spielern erstellten Inhalte, auslösen. Glaubt man den Beiträgen im "LittleBigPlanet"-Forum (http://forums.littlebigworkshop.com/lbp/), wurde bislang aber vor allem eines ausgelöst: das kommentarlose Löschen von in langwieriger Arbeit gebastelten und online gestellten Levels. Die Gründe für die Löschung bekommen die Baumeister nicht mitgeteilt, die Vermutungen reichen von Verstößen gegen den Jugendschutz bis hin zu Copyright-Verletzungen. So rät der Senior Community Development Manager 'Sam_Protagonist' dann auch "alles zu vermeiden, das nicht für Leute jeden Alters geeignet ist und Copyright-Inhalte betrifft." Ziemlich schwammig das Ganze – und ziemlich allumfassend.

Derzeit arbeitet Entwickler Media Molecule an einem "verbesserten Moderationssystem für die von Spielern erstellten Inhalte". Das heißt übersetzt: Es wird weiter gelöscht, aber immerhin mitgeteilt, warum. Das mildert vielleicht ein wenig den Ärger über einen entfernten Level, der Kern des Problems bleibt aber bestehen: Die Spieler dürfen sich nur in eng gesteckten Grenzen kreativ austoben. Und enge Grenzen sind Gift für die Kreativität. Mal ehrlich: Der typische Videospiel-Fan besorgt sich in ein paar Wochen das offizielle Old-Snake-Kostüm und bastelt sogleich eine… richtig!… Hommage auf seine geliebte "Metal Gear"-Serie. Dumm nur, dass die dann – egal, wie liebevoll sie gemacht ist – wohl gegen Konami-Copyrights verstoßen und im Daten-Papierkorb enden wird.

"LittleBigPlanet" entwickelt sich zum Präzedenzfall für User Generated Content (siehe Seite 102). Moderation ist wichtig und richtig: Rassistische, verfassungsfeindliche und kriminelle Inhalte etwa haben in einem Spiel nichts zu suchen. Wenn aber ein im Hintergrund klein eingebauter Pac-Man oder Mario zur Löschung eines Levels führt, dann ist unserer Meinung nach das Experiment User Generated Content gescheitert. Diese Inhalte werden von Fans erstellt, nicht von professionellen Leveldesignern. Fans leben nun einmal ihre Fan-Fantasien aus – und die drehen sich häufig um, welch Überraschung, Videospiele.

Liebe Videogames-Macher und Copyright-Inhaber, setzt Euch an einen Tisch und findet statt neuen PR-Floskeln wie "Gaming 3.0" eine Lösung für dieses Problem!





Neu auf unserer Webseite www.maniac.de: der Videospiel-Musikplayer. Tune in!



10 Resistance 2

EXTENDED





TITELTHEMA

NACHRICHTEN

VORSPIEL

PREVIEW



SEITE 69:

XXL-WENDEPOSTER

34 Halo Wars

32 Prince of Persia

66 Command & Conquer: Alarmstufe 3

SPIELE-TEST

NACHSPIEL

ONLINE

IMPORT

TECHNIK

RUBRIKEN

Resistance 2



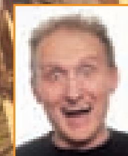
PS3 Ego-Shooter 

Das beste Shooter-Paket des Jahres: XXL-Test zu Insomniacs SciFi-Knallerei plus exklusives Entwickler-Interview.

Wir erinnern uns: Am 17. Mai 2005, am Tage von Sonys berüchtigter E3-Render-Show, wurde mit "I-8" das neue Spiel der "Ratchet & Clank"-Macher Insomniac enthüllt: Dutzende Soldaten stürmten über ein düsteres Schlachtfeld, ballerten vieläugige Aliens über den Haufen und traten einem riesigen Spinnenmonster gegenüber. Während andere Shooterhoffnungen des Tages wie Ubisofts "Killing Day" oder Segas "Fifth Phantom Saga" fortan nie mehr gesehen waren, sollte "I-8" formidabel gedeihen. Nur der Name wurde durch das markttauglichere "Resistance: Fall of Man" ersetzt. Der Rest ist (Videospiel-)Geschichte: Der Ego-Knaller erschien pünktlich als Launchtitel, erhielt durch die Bank gute bis hervorragende Kritiken und knackte als erstes PS3-Spiel die magische Millionen-Marke. Praktischerweise birgt das von Insomniac ersonnene "Resistance"-Universum genügend Spielraum für einen Nachfolger, auch eine PSP-Episode befindet sich derzeit bei Sony Bend in Arbeit.

Hallo Hale

Sergeant Nathan Hale ist auch in "Resistance 2" die Hauptfigur; Ego-Shooter-typisch seht Ihr von Eurem Helden aber meist nicht mehr als die Hand, mit der er die Waffe hält. Damit Ihr diesen Nathan Hale in Teil 2 endlich besser kennenlernt, erlebt Ihr zahlreiche Zwi-


"SUPER"

Michael Herde

Ich stehe mit Nathan in einer Grube und das Wasser steigt. Ich flüchte über einen schmalen Bretterparcours nach oben, um den tödlichen Furien im Wasser zu entkommen. Meine Hände verkrampfen sich um das Joypad, bis ich die Grube verlasse, um als Nächstes in der Dunkelheit schmale Korridore und Räume eines Gebäudes zu erkunden. Um mich herum unzählige Fleischsäcke, von denen ich zu diesem Zeitpunkt nur zu gut weiß, was sie bedeuten: Grim – sehr viele Grim. An diesem Punkt hatte mich "Resistance 2" überzeugt. Gekonnt variieren die Entwickler das Spieltempo, überraschen mit immer neuen Ideen. Den erfrischenden Waffen zum Beispiel, zu denen ich mir mehr Erklärung gewünscht hätte, denn auf die Eigenheiten der Ballermodi muss ich alleine kommen. Der Bohrer erfordert Umdenken im eigenen Verhalten: Wenn Ihr ebenso wie Eure Gegner durch Wände schießen könnt, muss Deckung eben anders laufen als gewohnt. In puncto Technik schließe ich mich Matthias an: "Resistance 2" ist kein Texturwunder, aber immer stimmig und mitreißend.



PS3 Dieses gewaltige Seeungeheuer lauert Hale schon früh im Spiel auf – schickt das Biest mit einer Salve aus der Impulskanone auf den Grund des Meeres.

schensequenzen nicht durch seine Augen, sondern beobachtet aus der Sicht des virtuellen Kameramanns, wie Euer Alter Ego mit misstrauischen Kameraden oder überehrgeizigen Wissenschaftlern spricht. Für besondere Dynamik sorgt in diesen Sequenzen der Einsatz der InterSense-Technologie: Eine virtuelle Kamera bewegt sich durch eine virtuelle Szene und ahmt die echten Bewegungen eines echten Kameramannes nach; obgleich Ihr eine vorberechnete Sequenz verfolgt, erzeugen Schwenks, Schräglagen und Wackler das Gefühl eines Hollywoodstreifens.

Haben die so viel Story zu erzählen? Ja, haben sie. Zwar gehen manche Dialoge nicht über Soldatenfloskeln ("Okay Jungs, ziehen wir diese Sache durch") hinaus, dennoch lassen die interessante Hintergrundgeschichte und das glaubwürdige Universum die meisten Genre-Kollegen hinter sich – mehr Einzelheiten findet Ihr im Infokasten unten.

Hales Feldzug gegen die extraterrestrische Chimera-Rasse erlebt Ihr im Kampagnen-Modus von "Resistance 2": Zahlreiche gescriptete Ereignisse peitschen Euch durch linear aufgebaute Bunker, Alienschiffe oder Waldlandschaften. Auch in den zombiefizierten Straßenzügen amerikanischer Großstädte oder felsigen Wüstencanyons zerlegen Hale und seine KI-gesteuerten Kumpanen die fantasievoll gestalteten Gegnerriegen. Obwohl Kameraden bitterbös draufgehen oder Aliens am Fließband niedergemäht werden, erscheint der Shooter ungeschnitten im Bundesgebiet; zu einem bluttriefenden Schlachtfest verkommt das Spiel nämlich zu keinem Zeitpunkt.

Wie schon in der "Ratchet & Clank"-Serie stellen die Insomniac-Designer ihre Neigung zu abwechslungsreichen und kuriosen Wummen unter Beweis – die Kombination von konventionellen Schusswaffen und Alientechnologie treibt einige

VIEL DRUMHERUM UMS KRACHBUMM



Mit dem "Resistance"-Universum hat Insomniac eine ebenso glaubhafte wie durchdachte Spielwelt erschaffen. Angefangen bei der Verknüpfung des Auftauchens der Chimera mit den rätselhaften Tunguska-Ereignissen in der russischen Tundra bis hin zum mysteriösen Projekt Abraham und dessen unerfreulichem Ausgang. In Teil 2 klärt Euch Doktor Fyodor Malikov zumindest teilweise über die Entstehung der Chimera-Bedrohung auf, daneben beleuchten zahlreiche Schriftstücke verschiedenste Aspekte des großen Ganzen. Immer wieder stoßt Ihr auf wissenswerte Details und lesenswerte Dokumente: Wusstet Ihr, dass die Chimera zwar über erstaunliche Selbstheilungskräfte verfügen, aber ohne die komischen Kühlapparaturen auf ihrem Rücken gnadenlos überhitzen würden? Auch haben sich die Schreiber für jede einzelne Waffe im Spiel eine plausible Entstehungsgeschichte ausgedacht. Doch gelingt es "Resistance 2" nicht immer, Euch ausreichend über den Kriegsverlauf der Chimera-Invasion oder die Ereignisse des Vorgängers zu informieren – hier hätte ein optionales 'Das passierte in der letzten Episode'-Filmchen nicht geschadet. Eine lobenswerte Ausnahme im Shooter-Alltag ist das "Resistance"-Universum trotz so mancher inhaltlicher Plattitüde (Stichwort: Virusexperimente) auf jeden Fall – auch die freispielbaren Artwork-Galerien zeigen, mit wie viel Liebe zum Detail die Designer die alternative Realität erschaffen haben.



PS3 Grim kommen in Scharen – ein denkbar ungünstiger Zeitpunkt, um nachzuladen.

PS3 Das Maul der Furie ist das Letzte, was Badegäste zu Gesicht bekommen.

spaßige Blüten: Während Ihr mit Karabiner-MG, Schrotflinte, Gatling-Gun oder Snipergewehr die Feinde mit althergebrachten Patronen oder Schrot beglückt, durchdringen die Energiegeschosse des Bohrers Wände oder sausen die Sägeblätter des Splicers tödlich surrend durch den Raum.

Noch mehr taktischen Spielraum eröffnen die Sekundärfunktionen Eurer Totmacher: Erzeugt durch Druck auf die R2-Taste für kurze Zeit einen Schutzschild oder markiert einen Gegner, so dass ihn Projektile auch hinter Hausecken erwischen. Etliche Granatentypen, die auch Eure Widersacher gerne einsetzen, kommen vor allem beim Stellungskampf zum Einsatz – sie sind jedoch zu keinem Zeitpunkt so gefährlich wie in der "Call of Duty"-Serie.

Viel Feind, viel Ehr'

Erfreulich vielgestaltig ist auch die Feindesriege – in Zeiten von 'Es-gibt-nur-einen-Gegnertyp'-Spielen wie "Killzone" oder dem 'Freund-und-Feind-sehen-gleich-aus'-Shooter "Call of Duty: World at War" eine erfreuliche Ausnahme. Neben den in Hundertschaften auftretenden Standard-Chimera und den Zombie-ähnlichen Grim trefft Ihr auf behäbige Riesen, explodierende Renner, flinke Skorpione, tödliche Wassermonster oder fast unsichtbare Chamäleon-Chimera. Auch Bossgegner stehen auf Hales Speiseplan: Ausgefeiltes Schwachstellen-Suchen oder verschiedene Metamorphosen dürft Ihr beim Riesenkraken oder Alien-T-Rex aber nicht erwarten – mit einer Ladung Raketen oder einigen Schüssen aus der großen Laserknarre macht Ihr die meisten Großen klein.

Neben den Endgegnerscharmützeln lassen sich die Shootouts in "Resistance 2" generell in eine von drei Schubladen stecken: Situation Nummer eins sind taktische Schießereien, die Ihr unter Zuhilfenahme der meist unzerstörbaren Deckung und dank der nützlichen Teamkollegen überlebt – Letztere eliminieren die Feinde nicht von allein, kämpfen aber tap-

»WIR WOLLEN GAR KEINE AKKURATE ABBILDUNG DER REALITÄT ERSCHAFFEN«

M! im Gespräch mit Ted Price und Ryan Schneider, den Vordenkern der "Resistance"-Serie

M!: "Resistance: Fall of Man" war ein Riesenerfolg – auch weil die PS3-Konkurrenz noch sehr schwach war. Warum sollten sich PS3-Besitzer "Resistance 2" holen? Schließlich erscheinen zurzeit mehrere hochwertige Ego-Shooter...

Price: Schon zu Beginn der Entwicklung wussten wir, welch starke Konkurrenz auf uns zukommen wird. Deshalb fällten wir einschneidende Design-Entscheidungen: Wir wollten einen Koop-Modus für 8 Spieler und Online-Matches mit 60 Teilnehmern – diese zwei Dinge bietet bislang kein anderer Konsolen-Shooter.

Ted Price, Studiochef Insomniac Games

Schneider: "Resistance 2" bietet einfach mehr von allem: gigantische Endgegner, riesige Schlachtfelder und eine umfassende Online-Community.

Stichwort Koop-Modus: Warum dürfen wir die Kampagne nicht zu acht bestreiten?

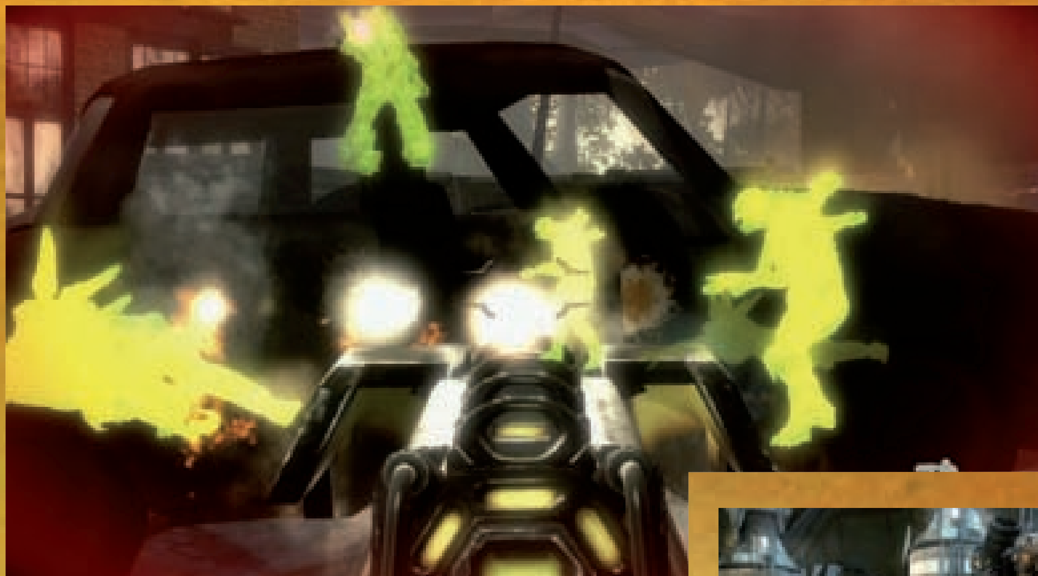
Price: Ganz einfach – packt man acht Spieler in den Platz, den sonst ein Zocker einnimmt, wirft das enorme Probleme auf; die Räumlichkeiten wären zu eng, die Bewegung eingeschränkt. Außerdem müssten wir entweder die Anzahl der Gegner verachtfachen oder sie unmenschlich schwer machen – Letzteres wäre total frustrierend.

Wie schon bei "Ratchet & Clank" sind die Waffen der "Resistance"-Serie sehr unterschiedlich – wer denkt sich diese ganzen Schießprügel aus?

Price: Wie bei anderen Designaspekten auch fragen wir das ganze Team nach Ideen für neue Knarren. Der Einfall für das Splicer-Gewehr beispielsweise kam weder von mir noch von unserer Designabteilung. Ein Mitglied des für die Programmierung des Spielablaufs zuständigen Teams hatte die Idee für eine Waffe, die Sägeblätter verschießt. Einige dieser Konzepte stammen aus der Zeit des Erstlings, schafften es damals aber nicht ins Spiel. Die Explosivgeschosse der Magnum verbinden zwei unserer Wünsche: Zum einen wollten wir eine Waffe, mit der der Spieler Fallen auslegen kann, zum anderen eine starke Pistole, welche mit einem Schuss tötet.

In den Optionen ist ein Link zum kommenden PSP-Spiel "Resistance Retribution" versteckt – was hat es damit auf sich?

Price: Verbindet man seine PSP mit einer PS3, auf der ein "Resistance 2"-Spielstand ist, wird das Handheld infiziert. Damit habt Ihr Zugriff auf zusätzliche Features, neue Schauplätze und mehr Feinde in "Resistance Retribution". Der Clou ist aber, dass Ihr das PSP-Spiel

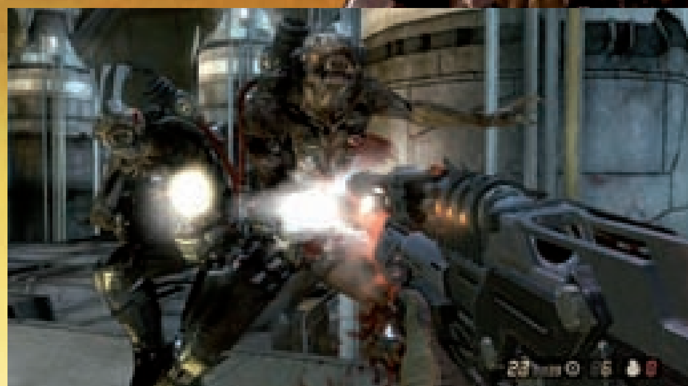


PS3 Der Bohrer ist die beste Waffe im Spiel – mit ihr werden Wände transparent.

fer mit. Ballereien der Marke Action-Situation Nummer zwei erlebt Ihr häufig in Kellergängen oder engen Alien-Korridoren: Ohne den Schutz Eurer Teamkollegen tastet Ihr Euch Meter für Meter voran – der Schein der Taschenlampe kämpft gegen das Dunkel. Plötzlich platzt ein Kokon hinter Euch, ein Mutant will Euch geifernd an die Wäsche – wir empfehlen ein herzliches 'Hallo' aus der Shotgun. Auseinandersetzungen des Typs Actionszene Nummer drei wiederum durchlebt Ihr im Kreise Eurer Kameraden: Ohne groß auf Deckung zu achten, mäht Ihr ganze Horden herbeirennender Feinde nieder – bedrohlich ist hier nicht deren Stärke, sondern die erdrückende Anzahl.

Rot = bald tot

Wie die meisten Ego-Kollegen setzt Hale auf eine regenerierende Energieleiste – pulsiert der Bildschirm in bedrohlichem Rot, helfen einige Sekunden Ruhe und schon seid Ihr wieder fit wie ein Turnschuh. Ein sonderlich robuster Träger scheint Hale nicht zu sein – außer der Waffe, die er gerade nutzt, passt lediglich ein Schießeisen in den Tornister. So kann es schon mal vorkommen, dass Ihr Euch für Snipergewehr und Laserwumme entscheidet und einen Raketenwerfer schweren Herzens links liegen lasst – dumm nur, wenn hinter der nächsten Ecke ein dicker Boss lauert; fairerweise sind aber gerade in den Bossarealen die besten Waffen versteckt. Ebenso fair verteilt sind die Checkpoints: Nach einer angenehm kurzen Ladezeit müsst Ihr maximal drei bis vier Spielminuten noch einmal absolvieren. Das ist besonders wichtig, weil Euch die Entwickler auch auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe etliche Mal ins Gras beißen lassen; dafür verantwortlich sind oftmals Feinde, die Hale mit einem Schlag ins Jenseits befördern.



PS3 Die Alienknarre Bullseye findet Ihr so oft, dass fast nie Munitionsmangel herrscht.

Die künstliche Intelligenz Eurer Gegner erlaubt ihnen gelegentliche Flankiermanöver und geschickte Granatenwürfe – mehr haben die Biester nicht auf der Pfanne; bleibt Ihr lässig in Deckung, verharren die tumben Brüder an Ort und Stelle, bis Ihr um die Ecke springt und sie abmurkst. Gerade auf den höheren Schwierigkeitsstufen werden aber auch kleinere Scharmützel zur echten Herausforderung – das liegt vor allem an der Treffsicherheit der Feinde.

Die Aufgaben, die Nathan und seine Kollegen erledigen müssen, schwanken zwischen einfallslos und packend: Während Standardaufträge à la 'Snipere zehn Feinde aus dem Helikopter' oder 'Kämpfe dich zum Reaktor des Schiffes durch' keinen alten Ego-Hasen hinter dem Kamin hervorlocken, glänzen andere Mis-

mit dem PS3-Controller spielen könnt – dank der zwei Analogsticks wird sich "Retribution" dann wie ein traditioneller Shooter spielen.

Warum habt Ihr Euch die Mühe gemacht, eine komplizierte Hintergrundgeschichte um das "Resistance"-Universum zu spinnen, warum wurde aus Teil 1 nicht einfach ein weiterer Weltkriegs-Shooter?

Price: Damals war der Markt mit diesen Titeln ziemlich übersättigt – Kriegsballereien wurden kritisiert, auch wenn sie spielerisch einwandfrei waren. Außerdem liegt uns die SciFi-Thematik mehr am Herzen – wir wollen gar keine akkurate Abbildung der Realität erschaffen. So haben wir viel mehr kreative Freiheit.

Schneider: Der Spieler soll das Gefühl haben, dass das "Resistance"-Universum zu groß und zu facettenreich ist, um in ein Spiel zu passen. Es soll glaubhaft sein, wir wollen eine epische Geschichte erzählen.

Warum habt Ihr auf den Einsatz von Vehikel-Missionen verzichtet? Im Vorgänger gab es noch welche...

Schneider: Wir hatten einen Prototyp, in dem dieses Spielelement implementiert war – aber leider auch das Gefühl, dass es nicht gut genug war – also flog es raus.

Price: Stattdessen haben wir die riesigen Bosse eingeführt – die gab es im Vorgänger nicht. Diesmal nutzen wir die Kämpfe gegen die Endgegner, um den Spielablauf abwechlungsreich zu gestalten.

"Resistance 2" hat sicher nicht die besten Texturen oder die besten Gegnermodelle, dafür ist die Bildrate jederzeit stabil. War Euch Letzteres wichtiger?

Price: Meiner Meinung nach beeinflusst jeder Ruckler die Spielbarkeit negativ, gerade bei einem Shooter. Wir wollten unbedingt vermeiden, dass das Zielen und Schießen durch eine schwankende Bildrate beeinträchtigt wird.

Schneider: Ich denke aber, dass wir die Grafikqualität im Vergleich zu "Fall of Man" deutlich steigern konnten; die Texturen und auch die Beleuchtung wurden stark verbessert. Aber natürlich gibt es noch Schwächen, so könnten z.B. die Modelle der Schrottautos in den Straßen beim nächsten Spiel deutlich besser aussehen.

Einige nervige Momente gibt es in "Resistance 2": Wenn ich im Wasser mal wieder sofort sterbe oder mir meine Teamkollegen über Funk mitteilen, dass sie – einmal mehr – rein zufällig vor einer verschlossenen Türe stehen und ich deshalb die Drecksarbeit erledigen muss. Wollt Ihr den Spieler mit solchen Szenen ärgern?

Price: Ich hoffe, wir haben es mit derartigen Szenen nicht übertrieben. Der verstärkte Funkkontakt mit den Kollegen soll den Spieler nicht nerven, vielmehr soll er stets darüber informiert sein, was gerade passiert.

Schneider: Die Sache mit den tödlichen Furien im Wasser verfehlt ihre Wirkung sicher nicht – nachdem du einmal gestorben bist, wirst du dir jeden Schritt ins kühle Nass zweimal überlegen. Wenn sich die Leute an einen solchen Schockmoment erinnern, haben wir unser Ziel erreicht.



Ryan Scheider, Community Director

REFERENZVERDÄCHTIG: DER MULTIPLAYER-MODUS


PS3 Im Koop-Modus zählt das Zusammenspiel der Klassen…


PS3 …im Deathmatch ist auch eine schnelle Runde ganz ohne Taktik möglich.

Anstatt Euch wie in "Halo 3" zu viert auf den Story-Modus loszulassen, spendiert Insomniac Koop-Kombattanten sechs neue Maps. Bis zu acht Soldaten tigern durch die großen Levels, die den Settings des Hauptspiels nachempfunden sind. Im Team kämpft Ihr die Stellungen des Feindes nieder; die Chimera sind hier noch zahlreicher und widerstandsfähiger – rot markierte Zwischengegner schreien förmlich nach Teamwork.

Das funktioniert ganz einfach: Jeder Mitspieler gehört einer von drei Klassen an: Während der 'Soldat' mit dickem MG ballert und sich bzw. seine Kollegen mit einem Energieschild schützt, tötet die 'Spezialeinheit' dank Marksman-Rifle gerne aus der Distanz – nebenbei versorgt sie Kollegen mit Munition. Eine wichtige Rolle hat der 'Sanitäter' inne: Der Primärschuss seiner Waffe ist schwach, dafür verteilt Ihr via Sekundärfunktion die von Feinden abgesaugte Lebensenergie auf Eure Mitspieler. Nebenbei kann jeder Kämpfer gefallene Kameraden wiederbeleben; auch dafür gibt es Erfahrungspunkte. So stuft Ihr Euren Recken nach und nach bis auf Level 30 hoch: Die "Call of Duty 4"-'Perks' nachempfundenen 'Berserks' lassen Euch immer besser werden. Seid Ihr anstatt zu acht nur im Trio oder Quartett unterwegs, schraubt das Spiel die Gegnerzahl automatisch herunter; dennoch wird es dann sehr schwierig, weil die Feinde oftmals von allen Seiten angreifen.

Der 'Wettkampf'-Modus schraubt die Spielerzahl noch einmal kräftig hoch: Bis zu 60 Aliens und Menschen bekriegen sich auf teils gigantischen Karten. Während Spielmodi wie (Team-)Deathmatch nicht fehlen, ist das Prunkstück die 'Skirmish'-Variante: Hier werden die bis zu 30 Krieger jeder Seite in handliche Squads à fünf Mann aufgeteilt; dann gilt es, Knotenpunkte zu erobern oder zu verteidigen. Für Brisanz sorgen die gegensätzlichen Missionsziele des 'Rival Squad' – so fügen sich viele Brennpunkte zu einer großen Schlacht zusammen. Neulinge freuen sich, dass nicht nur das Töten eines Widersachers, sondern jeder Treffer (und auch absolvierte Ziele) mit Erfahrungspunkten belohnt werden.

sionen mit cleverem Teamwork und förmlich greifbarer Spannung: Lenkt todesmutig die Schüsse eines zielsuchenden 'Höllenfeuerturmes' auf Euch, während der KI-Kumpel von der anderen Seite die Elektronik des Geschützes lahmlegt. An anderer Stelle schleicht Ihr vorsichtig hinter dem Rücken MG-bestückter Drohnen vorbei oder müsst unter Zeitdruck eine intuitiv-intensive Sprungpassage bewältigen. Auch ohne den Einsatz von Wegweisern gelingt es "Resistance 2" hervorragend, Euch stets die richtige Richtung aufzuzeigen – dafür braucht es nicht mehr als eine dezente HUD-Anzeige, die angibt, in welcher Richtung das nächste Missionsziel zu finden ist.

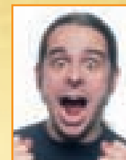
Mehr für Mehrspieler

Habt Ihr nach gut zehn Stunden die Kampagne geschafft, fängt der Spaß erst richtig an: Klickt Euch durch unzählige interessante Statistiken (welche Waffe hat welche Trefferquote?), meistert das Game im Arcade-Modus mit einer begrenzten Anzahl von Leben oder spielt mit dem Einsatz von Filtern wie Tiefenunschärfe herum.

Monatelangen Spielspaß versprachen uns die Entwickler mit dem 8-Spieler-Koop-Modus sowie dem 60-Spieler-Multiplayer-Part – und die Mannen um Ted Price haben nicht gelogen. Alle Infos zu diesen beiden Spielvarianten findet Ihr in unserem ausführlichen Infokasten oben auf der Seite.

Wie schlägt sich der PS3-Vorzeigeshooter grafisch? "Resistance 2" ist eine heimliche Schönheit: Anfangs sind die nur ordentlichen Texturen und so manch grobschlächtiges Modell etwas enttäuschend, je tiefer Ihr jedoch in die virtuelle Welt vordringt, desto hübscher wird sie. Das Design ist dabei ebenso so stilsicher wie die Bildrate zu jeder Zeit stabil – angesichts der Größe und Anzahl der Gegner beileibe keine Selbstverständlichkeit. Und obwohl Euer Protagonist amerikanischer Staatsbürger ist, spricht er fließend deutsch und klingt dabei weder verkrampft noch lächerlich – nicht die einzige Sache, die Nathan Hale dem Master Chief voraus hat. *ms*


PS3 In einer zerstörten Vorstadtsiedlung lauert Euch der grimmige Titan auf – nehmt vor seinen Raketen Reißaus!


"SUPER"

Matthias Schmid

Niemals dachte ich, dass mich "Resistance 2" derart mitreißen würde. Anfangs wurden meine Vorurteile bestätigt: Weil sich Story und Action zu viel Zeit lassen, erlebt Ihr während des ersten Drittels einen 'nur guten' Ego-Shooter. Dann dreht das Spiel richtig auf: Mal hünenhafte, mal einfallsreiche Bossgegner lassen mich staunen, gruselige Dunkelkammern voller Kokons machen mir Angst. Auch die Grafik steigert sich kontinuierlich, die perfekte Steuerung und vorbildliche Bildrate lassen mich keine Sekunde im Stich. Die Krönung ist der Mehrspieler-Part: Hier bekommt Ihr wirklich was fürs Geld. Genial sind die Koop-Missionen – im Team eine Horde Grim niederzumähen, ist ein Genuss. Endlich haben PS3-Besitzer ihr "Halo 3" – "Left 4 Dead" (Koop-Modus) und "Unreal Tournament III" (Skirmish-Modus) gibt es gratis dazu.

RESISTANCE 2

Entwickler	**Insomniac, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**3. Dezember**
Preis	**68 Euro**

Unterstützt » **bis 60 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» Koop-Modus auch im Splitscreen spielbar
» erscheint ungeschnitten, ist aber blutiger als der Vorgänger

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	88
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Dieses Shooterpaket macht glücklich: herausragend die Massenschlachten, die Bildrate und der Mehrspieler-Part.**

Messerummel: E3 wird größer, gamescom startet früher

LOS ANGELES / KÖLN • Das Jahr 2009 soll sowohl in den USA als auch Deutschland ein neues Messezeitalter einläuten: Nach der überwiegend harschen Kritik an der diesjährigen Electronic Entertainment Expo (E3), die leblos, mickrig und rundum unenthusiastisch geriet, hat die veranstaltende Entertainment Software Association (ESA) die Notbremse gezogen und vollführt eine Neuausrichtung. Zukünftig wird die Veranstaltung wieder ein ganzes Stück größer und soll damit einerseits das Spektakel, wie es bis 2007 der Fall war, wiederbeleben, andererseits aber in Sachen Kosten nicht mehr ausufern. Austragungsort ist das Los Angeles Convention Center, die Anmeldebedingungen wurden gelockert: Ab sofort braucht es keine spezielle Einladung mehr, Fachpublikum kann sich wieder direkt akkreditieren. Die Veranstalter spekulieren auf etwa 40.000 Besucher. Neu ist der Termin: Ausgestellt wird vom 2. bis 4. Juni.



Ebenfalls nach vorne rutscht die vermeintlich wichtigste Messe in Deutschland: Die neu gegründete gamescom in Köln findet nicht Mitte September statt, sondern – laut Veranstalter auf Wunsch von Industrie und Handel – vom 19. bis 23. August. Aufmerksame Zocker wissen, was das bedeutet: Für den gleichen Zeitraum ist auch die nächste Games Convention in Leipzig angekündigt. Ob gezielte Konfrontation oder Zufall, damit ist das Aus des alten Messestandorts in Sachsen wohl endgültig besiegelt. In Leipzig gibt man sich zwar noch kämpferisch, doch zwei Auftritte gleichzeitig wird sich kaum ein namhafter Aussteller leisten wollen.





Die Ruhe vor dem Sturm: So leer wird 2009 weder das Los Angeles Convention Center (E3, links) noch das Messezentrum Köln (gamescom, rechts) sein.

Deutscher Spielepreis startet 2009

BERLIN • Vor rund einem Jahr ging im Bundestag der Antrag ein, nun ist es amtlich: Im Frühjahr 2009 wird in München erstmals der Deutsche Computerspielpreis verliehen. Der von den Branchenverbänden BIU, Bitkom und G.A.M.E. gemeinsam mit Kulturstaatsminister Bernd Neumann getragene Preis ist mit 600.000 Euro dotiert. 150.000 Euro entfallen auf das beste deutsche Spiel. In weiteren Kategorien werden Innovationen, Lernsoftware sowie Kinder- und Jugendspiele von einer 14-köpfigen Jury geehrt. Deren eine Hälfte stellt die Spielewirtschaft, die andere setzt sich aus zwei Bundestagsabgeordneten sowie fünf weiteren Mitgliedern zusammen, die der Kulturstaatsminister benennt; die Gewinner werden per Zweidrittelmehrheit ermittelt.

Neben Preisen für die besten Konzepte aus Studenten- und Schülerwettbewerben gibt es auch einen undotierten Sonderpreis für das beste internationale Spiel. Die Preisverleihung findet im jährlichen Wechsel in München und Berlin statt, die Kosten für die Ausrichtung der Veranstaltung sowie die Hälfte des Preisgeldes trägt die Industrie. Mit dem Preis sollen Anreize für die Entwicklung qualitativ hochwertiger und pädagogisch wertvoller Spiele geschaffen werden.



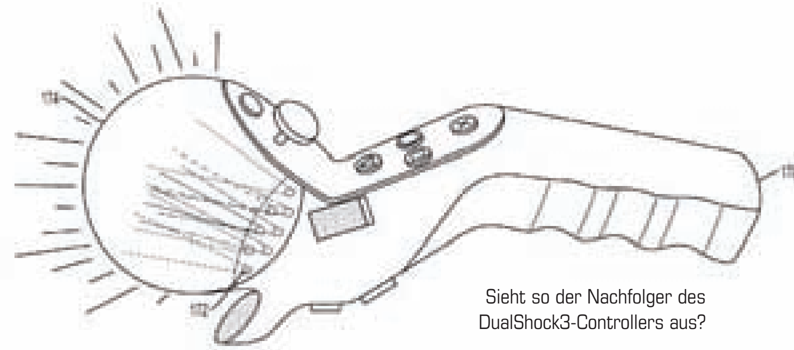
TERMINKALENDER DEZEMBER BIS FEBRUAR

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
02.12.	Gamecity Treff	Hamburg	Treffen der Hamburger Spiele-Initiative	www.gamecity-hamburg.de
03.12.	Deutscher Entwicklerpreis	Essen	Alljährliche Preisverleihung für PC- und Konsolenspiele	www.deutscher-entwicklerpreis.de
09.12.	Gamecity Vorlesung	Hamburg	Veranstaltung zum Thema Games-Technologie und -theorie	www.gamecity-hamburg.de
08.-11.01.	CES	Las Vegas	Elektronik-Messe	www.cesweb.org
27.-29.01.	ATEI	London	Arcade-Messe für Fachbesucher	www.atei-exhibition.com
29.-30.01.	Game Focus Germany	Hannover	Tagung & Diskussion zum Thema "Spiele"	www.gamefocus.de

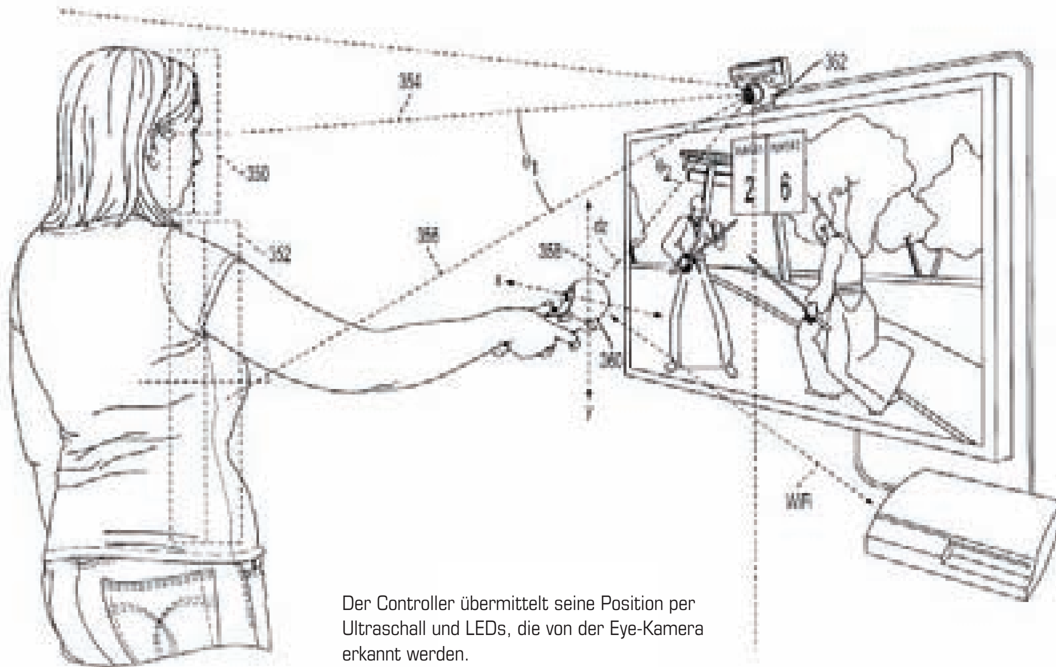
Neues PS3-Controller-Patent: Eifert Sony Nintendo nach?

JAPAN • Gerade weil sich Sonys PlayStation-Controller im Laufe der Jahre kaum verändert hat, sorgt der Elektronikriese mit dieser Patenteintragung für eine Überraschung. Bei dem Konzept kommt ein Wii-ähnliches Bewegungssystem zum Einsatz. Der Spieler hält in jeder Hand einen baugleichen Controller mit einer klobigen Kugel am oberen Ende. Darin sind gleich drei Steuerkonzepte enthalten:

1. Per Ultraschall kommuniziert das Pad mit der Eye-Kamera der PS3. Letztere besitzt vier Mikrofone und kann so Lage respektive Ort des Controllers und des Spielers bestimmen.
2. Unter der lichtdurchlässigen Pad-Kuppel verbergen sich acht LEDs. Das Licht wird ebenso von der Kamera erkannt und kann zusätzlich zur Lageortung genutzt werden.
3. Außerdem kommt eine Sixaxis-ähnliche Technik mit Beschleunigungsmessern zum Einsatz, die Bewegungen erkennt.



Sieht so der Nachfolger des DualShock3-Controllers aus?



Der Controller übermittelt seine Position per Ultraschall und LEDs, die von der Eye-Kamera erkannt werden.

Im Zusammenspiel könnten die drei Systeme für eine exakte Umsetzung der Bewegungseingaben sorgen. Die beiden Controllerteile kommunizieren dabei kabellos per Ultraschall. Zusätzlich ist das Kontrollschema austauschbar: Ihr bedient entweder die PlayStation-typischen Action-Buttons oder das Steuerkreuz. Mit einem Adapter können beide Controller zusammengesteckt und wie ein konventionelles Pad bedient werden. Zusätzlich ist eine Verbindung an den Enden der Griffe vorgesehen. Das Ergebnis ist eine Art überlange Hantel – passend für das Schwingen eines virtuellen Schwerts. Das System ist für maximal vier Spieler ausgelegt – wann und ob es überhaupt auf den Markt kommt, ist noch offen.

PlayStation 2 wird offene Plattform



KIEW • Auf einer Veranstaltung in Kiew verkündete Sony, dass die PlayStation 2 eine offene Plattform wird. Das bedeutet einerseits, dass der Konzern künftig auf die offizielle Freigabe und die Lizenzgebühren von PS2-Spielen verzichtet. Außerdem kann jeder Entwickler für die altgediente Konsole Games herstellen und veröffentlichen; normalerweise muss jeder Konsolentitel (im Gegensatz zur PC-Welt) eine langwierige Qualitätsprüfung seitens des Hardwareherstellers durchlaufen, bevor er produziert werden darf.

Sony will insbesondere osteuropäische und indische Entwickler animieren, günstig viele Titel zu produzieren. Damit wird der PS2 mit ihren 131 Millionen verkauften Exemplaren weiteres Leben eingehaucht. Auch benötigen Entwickler nicht einmal einen Hersteller, der ihre Produkte vervielfältigt und vertreibt – hier will Sony unbürokratisch einspringen. Außerdem stehen die vormals teuren PS2-Entwicklerplattformen günstig zum Mieten bereit.

Sony will keine Einschränkungen beim Spieldesign vorgeben. M! freut sich auf skurrile Spielkonzepte und fürchtet eine Welle ideenloser Casual-Spiele – auch freizügige Erwachsenen-Unterhaltung ist jetzt nicht mehr ausgeschlossen.

Zitat des Monats



"Die Branche wird mittlerweile von einer anderen Art von Leuten beherrscht. Es sind Golfer, nicht Gamer, die das Sagen haben. Die machen ihren Job, ohne jemals ein Spiel zu zocken."

Mike Wilson, Geschäftsführer von Gamecock

Olympiade der Computerspiele(r)



KÖLN • Die größte und prestigeträchtigste E-Sport-Veranstaltung des Jahres fand zum ersten Mal auf deutschem Boden statt: Die World Cyber Games (WCG) gastierten vom 5. bis 9. November in Köln und zogen mehr als 30.000 Zuschauer an. Die Rheinmetropole bot Heimstatt für rund 800 Teilnehmer aus 78 Nationen. Neun PC-Titel, vier Spiele für die Xbox 360 und erstmals ein Handy-Raser ("Asphalt 4") standen auf dem Spielplan; "Project Gotham Racing 4", "Halo 3", "Virtua Fighter 5" und "Guitar Hero III" waren die Vertreter für Microsofts Konsole. Auf der PlayStation 3 und dem Wii wurde nicht gespielt – weder Sony noch Nintendo sind offizielle Sponsoren der virtuellen Weltmeisterschaft.

In zahlreichen Vorentscheidungen spielten weltweit ca. 1,5 Millionen E-Sportler um die begehrten Tickets nach Köln. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Erfüllt die Altersanforderungen des jeweiligen Spiels und besitzt die Staatsangehörigkeit für das Land, das Ihr vertreten wollt. Ein Nationalteam umfasst im Mittel 25 Zocker, maßgeblich für die Größe ist aber ein großzügiger Sponsor.

Medaillenhoffnungen

Für die deutsche Mannschaft gingen 40 Spieler an den Start, die sich zu Recht Chancen auf den Titel des Weltmeisters sowie Geld- und Sachpreise im Wert von rund 370.000 Euro ausrechneten. Schließlich liegt Deutschland in der ewigen Bestenliste auf dem zweiten Rang hinter Südkorea, sozusagen der Mutter der World Cyber Games. Hier wurden seit 2000 vier Jahre in Folge die hochdotierten Titel für die besten Computerspieler der Welt vergeben, der koreanische Mischkonzern Samsung ist Initiator und Hauptsponsor der WCG.

In der deutschen Nationalmannschaft grassierte in der neunten Auflage der WCG jedoch das Favoritensterben. Der beste virtuelle Faustschläger aus Deutschland, Darius 'stprock' Schuiszill, belegte in der Disziplin "Virtua Fighter 5" einen hart umkämpften vierten Platz. In "FIFA 08" und "Need for Speed: ProStreet" (beide auf PC) schieden die hoch gehandelten Deutschen früh aus. Am Ende verbuchte das heimische Nationalteam vier Medaillen (2x Gold, 1x Silber und 1x Bronze). Während die PC-Strategen angesichts ihrer Dominanz in "Command & Conquer: Kanes Rache" und "Age of Empires 3" frohlockten, hatten die Konsoleros wenig Grund zum Lachen: Sie gingen leer aus.

Am Team aus Südkorea war aber auch in diesem Jahr kein Vorbeikommen – mit sieben Auszeichnungen gewannen die Asiaten den Medaillenspiegel, Deutschland musste sich mit dem vierten Rang begnügen. Das nächste Grand Final findet 2009 in Chengdu, China statt.



Mit 40 Teilnehmern war das deutsche Team so groß wie nie. Der Tross reiste mit 15 Betreuern an – vom Psychologen über Physiotherapeuten bis hin zu Spielanalysten.

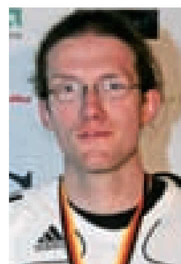


Vor der Hauptbühne gab es mehr als 1.700 Sitzplätze. Wer nicht in Köln war, konnte sich Ergebnisse aufs Handy schicken lassen oder Live-Matches im Internet verfolgen.



Kölnmesse, Halle 8: Zwei Konsolen-Gitarristen duellieren sich im Musikspiel "Guitar Hero III", unsere deutsche Vertretung verlor knapp das Spiel um Platz 3.

Der deutsche "Virtua Fighter 5"-Meister im Gespräch



Darius Schuiszill erreichte den 4. Platz.

M!: Du wurdest in der Disziplin "Virtua Fighter 5" hoch gehandelt – am Ende ist der vierte Platz herausgesprungen. Wie bewertest Du das Ergebnis?
Darius Schuiszill: Ich habe eine solide Turnierleistung geboten und bin sehr zufrieden. In der "Virtua Fighter"-Szene war ich kein Favorit, die Spieler aus Japan, Singapur und Südkorea dominieren klar. Als letzter europäischer Vertreter bin ich aber stolz auf mich.

Wie hast Du die Atmosphäre auf den World Cyber Games empfunden? Schließlich fand die Veranstaltung erstmals auf deutschem Boden statt.
Es war ein klasse Event und für mich die erste WCG. Ich muss auch das deutsche Team loben, der Zusammenhalt untereinander war super. Man hat sich die Spiele der anderen angesehen, Fahnen geschwenkt und Stimmung gemacht. Leute aus aller Welt sind zusammengekommen, alle waren freundlich und haben sich sogar in die jeweiligen Heimatländer eingeladen.

Wie hältst Du Dich fit, um auf einem so hohen Niveau mitzuhalten?
Ich spiele "Virtua Fighter 5" überwiegend offline und trainiere jeden zweiten Tag – manchmal auch nur eine halbe Stunde, dann aber effizient. Während eines Auslandssemesters in Japan habe ich viel in der Spielhalle mit Könnern geübt. In Deutschland sind die Spieler nicht so stark.

Trainierst Du schon für das Grand Final im nächsten Jahr in Chengdu, China?
Ich weiß noch nicht, ob "Virtua Fighter 5" angeboten wird. In der Regel steht nur ein Beat'em Up auf dem Spielplan und mit "Street Fighter IV" kommt ein starker Konkurrent. Momentan konzentriere ich mich auf die Europameisterschaft im März nächsten Jahres in Hannover.



Machinima: Die Kunst des Spiel-Films

NEW YORK • Wer häufig auf der digitalen Datenautobahn unterwegs ist, kennt sie: kleine Echtzeit-Filme, die Fans zusammengeschnitten und meist recht lustig synchronisiert haben. Eines der bekanntesten Beispiele ist zweifelsohne die im "Halo"-Universum angesiedelte "Red vs. Blue"-Serie. Was für den Zuseher nur kurzweilige Unterhaltung bedeutet, ist für die Macher ein hartes Stück Arbeit. Aus der Lust heraus, kleine oder große Filme anhand eines Spiels oder dessen 3D-Engine zu erstellen, hat sich mittlerweile eine lebendige Szene und seit 2002 die Academy of Machinima Arts and Sciences entwickelt. Wie es sich für eine amtliche Academy gehört, prämiert eine Jury jährlich die besten Filme. Statt dem Oscar wird dort allerdings der 'Mackie' (entstanden aus dem Wort Machinima) verliehen.

Bewerber aus über 20 Ländern haben ihre Beiträge beim 5. Machinima Festival in New York eingereicht. Eine Jury bestehend aus 33 Personen (unter anderem Ken Perlin, der am Film "Tron" gearbeitet hat) sichtete alle Streifen und bewertete anhand der Punkte Kreativität, technische Leistung und Umsetzung. Am Ende gab es 35 nominierte Filme; diese wurden am Tag der Preisverleihung dem geneigten Publikum kostenlos vorgeführt. Die 15 Kategorien waren breit gefächert und standen den Preisen des echten Films in nichts nach: Es gab Preise für Regie, Schnitt, Synchronisation, Kurzfilm, Langfilm, Studentenfilm, Independentfilm, Serie, virtuelle Darstellung, visuelles Design, Cinematographie, originelle Musik, Sound-Design, Drehbuch und die beste technische Leistung.

Nicht auf die Länge...

...kommt es an: Während der französische Beitrag "Chevauchée Nocturne" (erstellt mit "Shadow of the Colossus") als besonders künstlerisch und experimentell durchgeht, erzeugt "Without Providence" ("Halo 3") eine coole Atmosphäre – fällt mit rund zwei Minuten Länge aber kurz aus. Dem gegenüber standen Spielfilme wie der 100 Minuten lange "War of the Servers" ("Half-Life 2"). Der deutsche Beitrag "Niko Bellic – A Portrait" ergründete die Natur des "Grand Theft Auto 4"-Protagonisten auf unterhaltsame Weise. Einer der Publikumsfavoriten war der Streifen "A Day in the Life of a Turret", der vor allem durch seine witzigen Dialoge überzeugte. In diesem kleinen Meisterwerk verfolgt Ihr den Alltag zweier Geschütztürme aus dem Spiel "Portal" – die Dialoge der Metall-Maschinen sind einfach nur urkomisch. Neben den oben genannten Titeln gab es noch andere konsolenrelevante Beiträge, die aus "Team Fortress 2" und "TimeSplitters: Future Perfect" entstanden.

Aufgrund der leichteren Modifizierbarkeit der Spiele war der Computer noch immer die dominierende Plattform – zu sehen auch an der Anzahl der vertretenen Teilnehmer auf dem Festival. Doch standen Filme aus dem Bereich der Konsolen qualitativ der Konkurrenz in nichts nach; mit der zunehmenden Popularität von mitgelieferten Spiel-Editoren bieten sich aber noch viele Entwicklungsmöglichkeiten. Wer Interesse hat, die Filme in Ruhe anzusehen, surft auf festival.machinima.org – dort findet Ihr Links zu allen nominierten Beiträgen.



Bei den stündlichen Diskussionsrunden gab es regen Informationsaustausch rund ums Thema Machinima.

Vor der Preisverleihung wurden alle nominierten Beiträge in voller Länge gezeigt.

Vier kleine Ritter ganz groß: der XBLA-Hit "Castle Crashers".

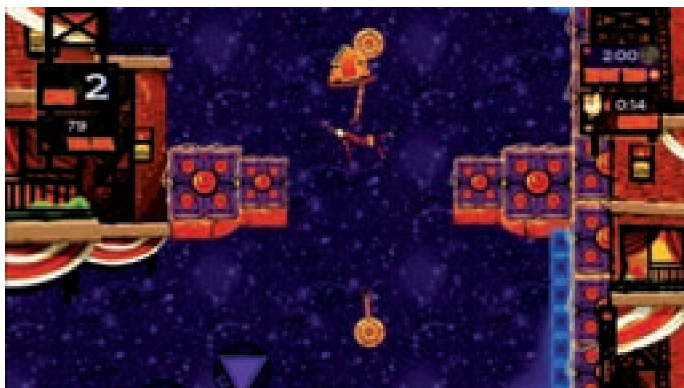
Die Kleinen schlagen zurück

KÖLN • Ende Oktober gab Microsoft die Gewinner des Entwickler-Nachwuchswettbewerbs "Dream Build Play" bekannt. Insgesamt wurden 350 Spiele aus über 100 Ländern eingereicht; den ersten Preis gewann das Puzzlespiel "Carny-Vale: Showtime". Auf den nächsten drei Plätzen folgten das Sportspiel "Battle Tennis", der Action-Sidescroller "Weapon of Choice" sowie das Beat'em-Up "Hurricane X". Die Gewinner freuten sich über umgerechnet insgesamt 55.000 Euro Preisgeld und eine Veröffentlichung auf Xbox Live Arcade.

Zauberwort XNA

Alle Spiele des Wettbewerbs laufen auf der Xbox 360 und mussten auf Microsofts kostenlosem Entwicklungs-Tool, dem XNA Game Studio, basieren. Damit spricht Microsoft gezielt unabhängige Spiele-Macher und Neueinsteiger an, denen das Geld für teure Entwicklungskits fehlt. Unabhängigkeit und kreative Freiheit sind dabei die Schlagwörter – Microsoft will sich aus dem Entstehungsprozess weitgehend heraushalten.

Stattdessen ist ein so genanntes 'Peer-Review'-Auswahlverfahren geplant: Die Spieler entscheiden selbst über die Qualität und den Release als Community Game auf Xbox Live Arcade. Der Haken an der Sache: Nur die Mitglieder des XNA-Creators-Club sind stimmberechtigt und das kostet 99 Dollar pro Jahr. Deutsche Xbox-360-Fans müssen sich gedulden – es ist noch fraglich, wann die Community Games in Deutschland erscheinen; noch zu klärende Copyright-Regeln sind das Problem. Doch die Community Games sind nur die Spitze des Eisbergs – die Independent Games sind im Kommen!



Innovativ, schön und dabei ganz schön schwierig. Der Gewinner "CarnyVale: Showtime" ist ein Mix aus Puzzlespiel und Geschicklichkeitstest.

"Castle Crashers", "Braid" und "World of Goo" zählen zu den Topsellern auf Xbox Live Arcade oder WiiWare. Der Designprozess für ein Spiel wie "Castle Crashers" war typisch 'indie' – ohne Design-Dokument, fast wie bei einer Rockband. "Man lässt sich inspirieren, schreibt die Musik und produziert das Ding im Studio", so John Baez vom Entwickler The Behemoth. Ein großer Publisher hätte das Wagnis nie in Kauf genommen. Der unabhängige Entwickler behält zwar die Rechte am Spiel, bezahlt die künstlerische Freiheit aber mit dem finanziellen Risiko: Jedes Spiel wird zur Existenzfrage, deshalb haben alle Indie Games einen persönlichen Touch. "Wir machen Spiele in Handarbeit, sie sollen Spaß machen", beschreibt Baez das Credo der Behemoths. Doch ohne Fans geht nichts; deshalb suchen er und sein Team den Kontakt zur Basis – auf Messen, Conventions oder im Internet. Der Erfolg zahlt sich aus: Von "Castle Crashers" wurden bereits über 300.000 Exemplare verkauft.

"Unabhängige Entwickler wagen Dinge, die sich große Firmen nie trauen würden."

Derek Yu, 26, ist Chefredakteur der Webseite "The Independent Gaming Source" und entwickelt selbst Spiele – zuletzt das preisgekrönte "Aquaria".

M!: Wie erklärst Du Dir den Erfolg von "Castle Crashers" oder "Braid"?
Derek Yu: Es ist einfach offensichtlich, dass die Entwickler ihre Spiele lieben. Ein Teil des Erfolgs hängt sicher damit zusammen, dass diese Titel so leicht zu bekommen sind – der digitale Download wird immer populärer.

Was sind die Stärken und Schwächen unabhängiger Entwickler?
Einerseits haben sie natürlich weder so viel Geld noch Mitarbeiter, um ein Spiel wie "GTA" zu erschaffen. Andererseits zwingt sie das, kreativer zu sein, wenn sie ihre Ideen verwirklichen wollen. Sie können schräger und persönlicher sein oder sich mit politischen und sozialen Problemen beschäftigen. Kurz: Unabhängige Entwickler wagen Dinge, die sich große Firmen nie trauen würden.



Warum arbeiten unabhängige Entwickler meistens für den PC?
Die Publisher bestimmen immer noch, was letztendlich auf einer Konsole oder in den Laden kommt. Das wird jedoch immer unwichtiger – Verkaufsmodelle wie den Xbox Community Games oder dem App Store gehört die Zukunft. Momentan sind aber PC und Internet noch der einfachste Weg, um ein Spiel zu veröffentlichen.

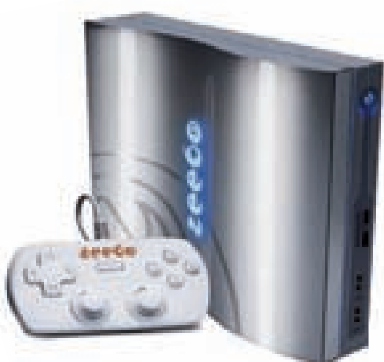
NEWS-TICKER »

+++ Auf zu neuen Ufern: Rollenspiel-Pionier und Weltraumtourist Richard Garriott ("Ultima") verkündete, der Spiele-Industrie den Rücken zu kehren; Ziel: unbekannt. +++ Atari will sie alle: Die HD-Actionreißer "Ghostbusters" und "The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena" haben beim "Pong"-Erfinder eine neue Heimat gefunden. +++ Harmonix loves you – yeah, yeah, yeah: Die amerikanischen Klampfenkönige ent-

Lebensabend für Segas 16-Bit-Helden

BRASILIEN • Südamerika gilt unter Sammlern als Eldorado exotischer Konsolen, Nachbauten und Varianten, als Quelle für Hardware, die man sonst nirgendwo auf der Welt findet. Die in Sao Paulo ansässige Firma Tectoy bereicherte die Exoten-Szene bereits um einige Geräte. Groß wurde der Konzern als lokaler Vertrieb für Sega und damit in den 90er-Jahren marktbeherrschend; er baut auch DVD-Spieler und Digi-TV-Empfänger und nutzt die Sega-Lizenz bis heute zur Produktion neuer Konsolen auf Basis der betagten Hardware. Europäische Sammler wurden auf die Tectoy-Konsolen aufmerksam, weil neben bekannten, alten Spielen auch brasilianische Neuentwicklungen eingebaut sind. Tectoy-Geräte besitzen teils noch Design- und Gehäuse-Elemente alter Sega-Konsolen, grundsätzlich jedoch keinen Modulschacht.

Mit neuer Software wird auch die jüngste Mega-Drive-Inkarnation – das Mega Drive 3 – beworben und vermarktet. Unter den 86 eingebauten Spielen sind vier EA-Titel: "FIFA 2008", "Need for Speed: ProStreet", "The Sims 2" und "SimCity" – Verkaufsschlager des 21. Jahrhunderts für alte 16-Bit-Hardware? Bislang hatten wir noch keine der Konsolen im Testlabor, um unter das Gehäuse zu blicken, wir vermuten aber keine authentischen Chips, sondern eine moderne CPU, welche die Java-Implementierungen der EA-Titel abarbeitet. Ein Import von Mega Drive 3 und anderen Tectoy-Geräten ist theoretisch möglich (da alle Konsolen ein PAL-Signal ausgeben), aber wohl nur harten Hardware-Freaks zuzutrauen: Mit umgerechnet knapp 120 Euro ist das Mega Drive 3 ein teures Vergnügen.



Tectoys nächster Streich: 'Zeebo' soll 2009 kommen und Spiele von einer Download-Plattform beziehen – ganz auf eingebaute Games verzichten wollen die Brasilianer aber nicht.



Der Mega Drive 3 gibt bis auf die 9-poligen Joypad-Buchsen fast alle alten Design-Elemente auf.



Ein aufgemotzter C64 im Look des Steinzeitspiels "Ugh-Lympics".



Wer schon immer einen Blick in Ataris Jaguar werfen wollte, bekam hier Gelegenheit dazu.



Klassische Spiele auf klassischen Computern: Lange bevor es die praktische 'Boss-Taste' gab, wurde auf Bürocomputern gedaddelt.

Classic Computing 2008

MOERS • Wer bei klassischen Computern an schrankgroße Rechner mit Blinklichtern und Bandlaufwerken denkt, liegt zwar nicht falsch – solche Ungetüme gab es auf der Classic Computing aber nicht zu sehen. Der Veranstalter 'Verein zum Erhalt klassischer Computer e.V.' wollte keine typisch museale Ausstellung in Vitrinen, sondern die Besucher auf rund 650 m² zum Anfassen und Ausprobieren animieren. Angepackt wurde auch in anderer Hinsicht: Wer defekte Konsolen oder Heimcomputer mitbrachte, konnte sie in einer Reparaturecke kostenlos überholen lassen.

Im Mittelpunkt der diesjährigen Veranstaltung stand der Computerkrieg zwischen Atari und Commodore mit einer Gegenüberstellung der rivalisierenden Modelle, auf denen der Besucher die Spielehighlights der 1980er noch einmal erleben konnten. Von der erstaunlich flüssig spielbaren "Space Invaders"-Version für Commodore-Bürocomputer über "Pitfall" auf einem stilechten Fernseher mit Holzfurnierimitat bis hin zu Seltenheiten wie Commodore CD32 und Atari Jaguar – am 27. und 28. September durfte in Moers nach Lust und Laune gezockt werden. Wer etwas genauer hinsah, entdeckte auch Spuren von 'Retroaktivität': Enthusiasten arbeiten an einem Adventure-Maker für den C64, Sammler warben für den Aufbau eines Computermuseums zum Anfassen in Oldenburg.

wickeln in Zusammenarbeit mit MTV ein Beatles-Musikspiel – geplanter Release ist Weihnachten 2009. +++ Kaufen & Verkaufen: Activision Blizzard hat das 120 Mann starke Schweden-Studio Massive Entertainment ("Conflict"-Reihe) an Ubisoft abgetreten; zusätzlich verkaufte der Konzern den Entwickler Swordfish Entertainment ("50 Cent: Blood on the Sand") an Codemasters. Dafür wurde Budcat Creations (bekannt für ihre Umsetzungen von "Guitar Hero") ins große Activision-Blizzard-Boot geholt. +++

R-Type Dimensions

System: 360
Hersteller: Tosai/Irem
Termin: 4. Quartal

Die Shoot'em-Up-Legende lebt: In "Dimensions" dürft Ihr erstmals in eine leicht schräge, 3D-artige Perspektive umschalten – der Spielablauf bleibt zweidimensional. Noch dieses Jahr starten Xbox-360-Piloten die Triebwerke. Wir freuen uns auf dieses Remake des Erstlings – noch schöner wäre eine Neuinterpretation einer unbekannteren Episode gewesen.

Red Faction Guerilla

System: PS3 / 360
Hersteller: THQ
Termin: 1. Quartal 2009

1 Die Physik-basierte, bröckchenweise Zerstörung sämtlicher Gebäude ist das herausragende Feature von "Red Faction Guerilla" – mit Projektilwaffen, Explosionen oder Fahrzeugen reißt Ihr die Stahlbetonstruktur Mauer für Mauer ein.

2 Waren die Vorgänger nicht Ego-Shooter? Richtig. Für "Guerilla" wählte Entwickler Volition die Third-Person-Perspektive – 'schuld' daran ist die bessere Übersicht; Ihr sollt nicht ständig von herabstürzenden Mauerteilen erschlagen werden.

3 Bestehen noch Chancen auf höher aufgelöste Texturen? Noch hoffen wir darauf. "Saint's Row 2", das letzte Werk der Entwickler, war jedoch kein grafischer Überflieger.



Street Fighter IV

System: PS3 / 360
Hersteller: Capcom
Termin: 20. Februar 2009

1 Der grauhaarige Muskelmann Gouken ist der jüngste Neuzugang. Wie Ryu, Ken, Akuma, Dan, Sagat und Sakura gehört er zur 'Shoto'-Fraktion (Markenzeichen: Feuerball & Dragonpunch) – damit weist "Street Fighter IV" den höchsten 'Shoto'-Anteil seit Serienbeginn auf.

2 Auch Camouflage-Königin Cammy und der rüstige Kung-Fu-Opa Gen wurden kürzlich in der Kämpferriege gesichtet; zum Glück bringen die Konsolen-exklusiven Zugänge auch neue Stages mit.

Der Pate 2

System: PS3 / 360
Hersteller: Electronic Arts
Termin: Februar 2009

Ein neuer US-Trailer zu EAs Gangsteraction "Der Pate 2" brachte die gesamte Widersprüchlichkeit des amerikanischen Jugendschutzes auf den Punkt: Dort werden im Sekundentakt Opfer verprügelt, Visagen verbeult, Feinde von Häusern gestoßen und überwältigte Gegner erschossen. Aber kaum taucht ein wippendes Paar Polygonbrüste auf, packen die Amis die Zensur-Pixel aus. Während der Held mit dem Baseballschläger einen Scheitel zieht und das Blut an die Kamera spritzt, wird die Oberweite des leichten Mädchens zensiert. Bravo!





Armed Assault 2

System: 360
Hersteller: Bohemia Interactive
Termin: 2009

Die Erfinder der "Operation Flashpoint"-Serie gaben bekannt, dass ihr neues Projekt, die Militärsimulation "Armed Assault 2", neben dem PC auch für die Xbox 360 erscheinen wird. Als Teil einer fünfköpfigen Spezialeinheit bewegt Ihr Euch durch das 225 Quadratkilometer große Terrain einer ehemaligen Sowjetrepublik. Wie in "Far Cry 2" könnt Ihr für verschiedene Kriegsparteien arbeiten und sie gegeneinander ausspielen. Die Entwickler protzen mit 73 modernen Waffen, 167 Fahrzeugvarianten, originalgetreuen Schadensmodellen und der realistischsten Ballistik, seit es Videospiele gibt. Was hinter diesen vollmundigen Versprechungen steckt, muss sich zeigen. Eine leistungsfähige Grafikengine scheint "Armed Assault 2" aber zu haben.

PC-ENGINE



Kaum größer als eine CD-Hülle, aber technisch bärenstark: die PC-Engine.



Die US-Version hieß Turbo Grafx (hier mit CD-ROM) und ließ jegliche Eleganz vermissen.

PC-Engine & CD-ROM vereint: Das Design der Turbo Duo war in Japan und den USA identisch.

SuperGrafx: monströser Abschluss einer Reihe von PC-Engine-Updates (optisch & technisch).



Jon Hare (42)

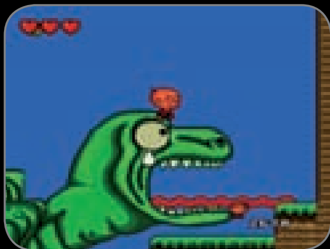
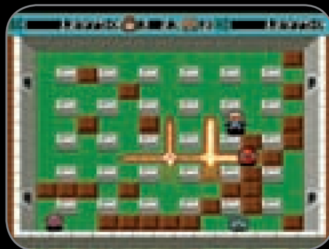
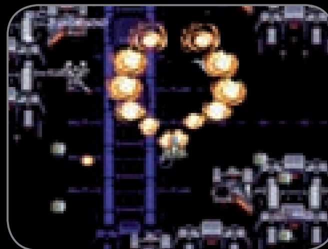
Gründer von Sensible Software

Die Ära der PC-Engine erinnert mich an eine Zeit, als kompakte Spielkonsolen vor dem Durchbruch standen. Die Spielszene – besonders in Europa – wurde dominiert von Heimcomputern wie Atari ST, Amiga und IBM PCs. Viele Games-Entwicklungen dieser Zeit beruhten auf Spielhallen-Konzepten. Irems "R-Type" war beispielsweise Ideengeber unserer Shooter-Projekte "Parallax" und "Wizball". Die PC-Engine hat das Kunststück geschafft, das Spielhallen-Feeling in die Wohnzimmer zu transportieren.

Wir haben nicht für die PC-Engine entwickelt, weil die Konsole schlichtweg nicht in Europa erschien. Da wir bis auf wenige Ausnahmen (z.B. "Mega Lo Mania" für Japan) kaum Spiele für den japanischen und amerikanischen Markt umsetzten, hätte das auch keinen Sinn ergeben. Für den späteren Siegeszug der Heimkonsolen, insbesondere in Japan, hat die PC-Engine aber Großes geleistet.

Serien!

Fortsetzungen, die die PC-Engine geprägt haben.

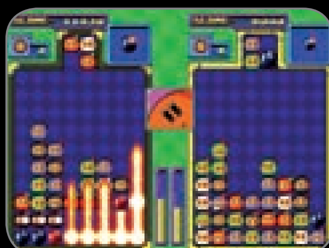










Shoot'em-Ups gab es für die PC-Engine zuhauf, die "Soldier"-Serie hat bis heute Bestand: "Superstar Soldier", "Final Soldier" und "Soldier Blade" (von oben).

Bombastischer Beginn: Die Multiplayer-Sensation "Bomberman" debütierte 1990, wurde zweimal fortgesetzt und als Denkspiel inszeniert ("Panic Bomberman").



Als Gegenspieler von Mario und Sonic konzipiert, gelangen Bonk drei hochkarätige Jump'n'Run-Auftritte. Der letzte Teil ist selten und vor allem als US-amerikanische CD-Variante schwer zu finden. Weiterhin musste der untypische Serienstar als Ballerspiel-Held in "Air Zonk" herhalten – einmal auf Modul, einmal als CD-ROM-Shoot'em-Up.

Sammeln!



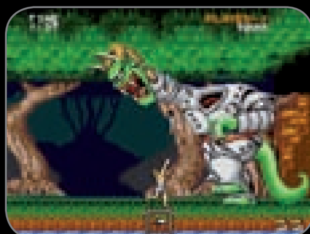
Einer der besten und teuersten Vertikal-Scroller: "Sapphire".



Teil 2 des "Spriggan"-Duos: 2D-Shooter der Extraklasse.



Specials!



Ghouls 'n Ghosts (Capcom, SuperGrafx)



Akamajou Dracula X (Konami, CD)



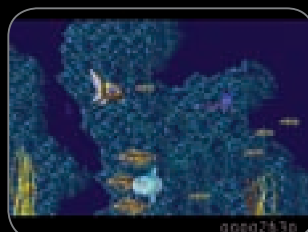
Dungeon Explorer 2 (Hudson, CD)

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



Strip Fighter 2 (Game Express)



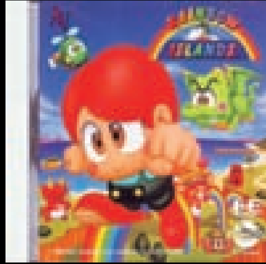
Deep Blue (Pack-In-Video)



Knight Rider Special (Pack-In-Video)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.


Exklusiv für SuperGrafx: perfekte Umsetzung des Shooters "1941".

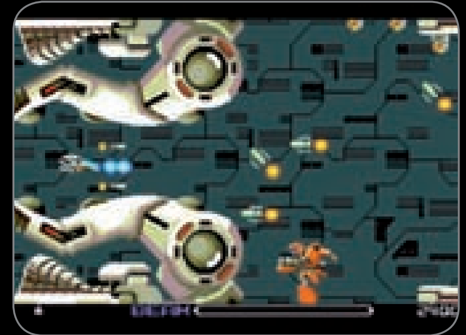

Gute Adaption des Hüpfspiel-Klassikers "Rainbow Islands".


"Nexr" von Naxat: noch ein seltener (und guter) 2D-Shooter.

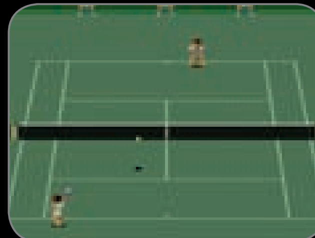

Die PC-Engine gibt es in zwei tragbaren Varianten: Zum einen die PC-Engine GT als normales Handheld im Sinn von Game Boy und Game Gear (links), zum anderen als größere und teurere Klappkonsole LT mit 5-Zoll-Display.

Spielen!

10 Spiele für die PC-Engine, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.

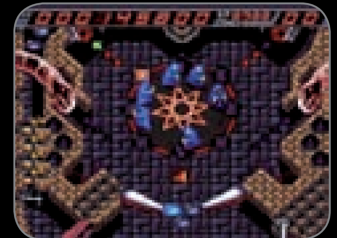

R-Type (Hudson)

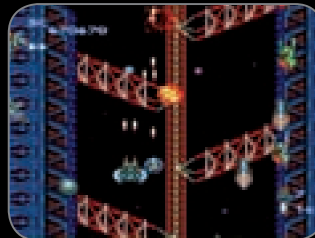

Neutopia (Hudson)


Final Match Tennis (Human)


Galaga '88 (Namco)


Splatterhouse (Namco)


Devil's Crush (Naxat)


Gunhed (Hudson)

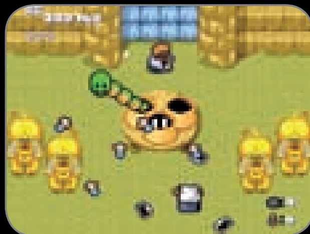

Nectaris (Hudson)


Parasol Stars (Taito)


Mr. Heli (Irem)

Die interessantesten Spiele für CD & SuperGrafx.


Winds of Thunder (Hudson, CD)


Star Parodier (Hudson, CD)


Jimmu Densho Yaksa (Big Club)


Super Metal Crusher (Pack-In-Video)



SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

DEZEMBER

	SingStar Schlager	Sony	Musikspiel	3.12.
	Dragon Ball Z: Infinite World	Atari	Action	5.12.

JANUAR 2009

	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	22.1.
	Secret Service	Activision	Action	22.1.

FEBRUAR 2009

	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.2.

WEITERE 2009

	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	3. Q
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
	Ghostbusters	Atari	Action	
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	
	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	

PLAYSTATION 3

DEZEMBER

S. 32	Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	4.12.

JANUAR 2009

	Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Action	16.1.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1.

FEBRUAR 2009

	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.2.
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	13.2.
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	13.2.
	ShellShock 2	Eidos	Ego-Shooter	13.2.
	Eternal Sonata	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	

MÄRZ 2009

	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	13.3.

WEITERE 2009

	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	1. Q
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	1. Q
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Q
	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	1. Q
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	1. Q
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. Q
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	1. Q
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Q
	Sega Mega Drive Ultimate Collection	Sega	Geschicklichkeit	1. Q
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	1. Q
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	1. Q
	Wheelman	Midway	Action	1. Q
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	1. Q
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	2. Q
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	2. Q
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	3. Q
	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	Action	
	Afro Samurai	Atari	Action	
	Agency, The	Sony	Action	
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Bayonetta	Sega	Action	
	Bionic Commando	Capcom	Action	
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
	Brütal Legend	nicht bekannt	Action-Adventure	
	Damnation	Codemasters	Action	
	Dark Void	Capcom	Action	
	DC Universe Online	Sony	Action	
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Ghostbusters	Atari	Action	
	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	inFamous	Sony	Action	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
S. 36	Killzone 2	Sony	Ego-Shooter	
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Activision	Action-Adventure	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	MAG	Sony	Action	
	Prototype	Activision	Action	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Star Trek Online	Cryptic	Action	
	Stormrise	Sega	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	
	Tekken 6	Sony	Beat'em-Up	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	
	Wanted	Warner	Action	
	World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	

2010

	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	

XBOX 360

DEZEMBER

	Lips	Microsoft	Musikspiel	1.12.
S. 32	Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	4.12.

JANUAR 2009

	Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Action	16.1.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1.
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	22.1.
	Secret Service	Activision	Action	22.1.
	Race Pro	Atari	Rennspiel	

FEBRUAR 2009

	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.2.
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	13.2.
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	13.2.
	ShellShock 2	Eidos	Ego-Shooter	13.2.
S. 34	Halo Wars	Microsoft	Strategie	
	Eternal Sonata	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	

MÄRZ 2009

	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	13.3.

WEITERE 2009

	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	1. Q
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	1. Q
	Battlestations: Pacific	Eidos	Strategie	1. Q
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Q
	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	1. Q
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	1. Q
	Huxley	Webzen	Action	1. Q
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. Q
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	1. Q
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Q
	Sega Mega Drive Ultimate Collection	Sega	Geschicklichkeit	1. Q
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	1. Q
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	1. Q
	Wheelman	Midway	Action	1. Q
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	1. Q
	Champions Online	Take 2	Action	2. Q
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	2. Q
	Divinity 2 - Ego Draconis	dtp	Rollenspiel	2. Q
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	2. Q
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	3. Q
	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	Action	
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Bayonetta	Sega	Action	
	Bionic Commando	Capcom	Action	
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
	Brütal Legend	nicht bekannt	Action-Adventure	
	Damnation	Codemasters	Action	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Ghostbusters	Atari	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Activision	Action-Adventure	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Prototype	Activision	Action	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Raven Squad: Operation Hidden Dagger	South Peak	Action	
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	
	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel	
	Star Trek Online	Cryptic	Action	
	Stormrise	Sega	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	

BATTLESTATIONS: PACIFIC



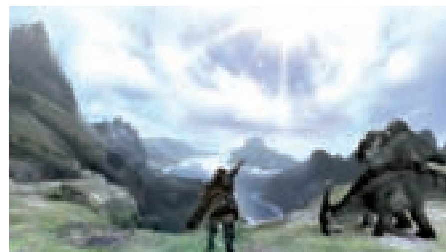
360 Zurück in den Pazifik: Der Nachfolger zu "Battlestations: Midway" soll im ersten Quartal 2009 Xbox-360-Generäle beglücken.

EA SPORTS ACTIVE



Wii Konkurrenz für "Wii Fit": Electronic Arts arbeitete für seinen Fitness-Titel mit dem Personal Trainer von Oprah Winfrey zusammen. Release: 1. Quartal 2009.

MONSTER HUNTER TRI



Wii Der dritte Teil des in Fernost erfolgreichen Action-RPGs "Monster Hunter" kommt 2009 auch hierzulande für den Wii.

This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	
Venetica	dtp	Rollenspiel	
Wanted	Warner	Action	
World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	

2010

Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	

Wii

DEZEMBER

S. 89	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	4.12.
	Sing It	Disney	Musikspiel	4.12.
	Sing It: High School Musical	Disney	Musikspiel	4.12.
	Sophies Freunde: Fashion Show	Ubisoft	Simulation	4.12.
	Wer wird Millionär? 2. Edition	Ubisoft	Denken	4.12.
	Animal Crossing: Let's go to the City	Nintendo	Simulation	5.12.
	Horse Life: Freunde für immer	Deep Silver	Simulation	5.12.
	Meine Tierklinik	Deep Silver	Simulation	5.12.
	Zauberkarusell, Das	Deep Silver	Denken	5.12.
	Sports Party	Ubisoft	Sportspiel	11.12.
	Family Party	D3	Geschicklichkeit	12.12.
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	
	Big Beach Sports	THQ	Sportspiel	
	Brave: A Warriors Tale	South Peak	Action	
	Dogz	Ubisoft	Simulation	
	Dora saves the Snow Princess	Take 2	Simulation	
	High School Musical: Senior Year DANCE!	Disney	Musikspiel	
	Igor	Deep Silver	Action	
	King of Fighters Anthology	Ignition	Beat'em-Up	
	Kore	Games Foundation	Jump'n'Run	
	Magic Roundabout	Deep Silver	Denken	
	Mr. Bean Wacky World of Wii	Mastertronic	Geschicklichkeit	
	My Animal Center	Braingame	Simulation	
	Naruto Clash of Ninja Revolution 2	Nintendo	Action	
	Rogue Trooper: The Quartz Zone Massacre	Reef	Action	
	Samurai Shodown Anthology	Ignition	Beat'em-Up	
	Think Fast	Disney	Denken	

JANUAR 2009

Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	16.1.
Paintball Breakout 2009	Activision	Action	22.1.
SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	

FEBRUAR 2009

Runaway: The Dream of the Turtle	Focus	Adventure	2.2.
Professor Heinz Wolff's Gravity	Deep Silver	Denken	6.2.
Affenzirkus	Activision	Geschicklichkeit	12.2.
Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.2.
Piraten: Die Jagd nach Blackbeards Schatz	Activision	Action	12.2.
Pitfall: Das große Abenteuer	Activision	Geschicklichkeit	12.2.
Deadly Creatures	THQ	Action	13.2.

WEITERE 2009

All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	1. Q
Castlevania Judgment	Konami	Action-Adventure	1. Q
Dancing Stage Winx Club	Konami	Musikspiel	1. Q
EA Sports Active	Electronic Arts	Sportspiel	1. Q
Hard Working People	Konami	Action	1. Q
House of the Dead, The: Overkill	Sega	Lightgun-Shooter	1. Q
Kororinpa 2	Konami	Action	1. Q
Mad World	Sega	Action	1. Q
Music Party: Rock the House	dtp	Musikspiel	1. Q
Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	1. Q
Onechanbara: Bikini Zombie Slayers	D3	Action	1. Q
Pipemania	Empire	Denken	1. Q
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	1. Q
Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Q
Sam & Max: Season One	Jowood	Adventure	1. Q
Tenchu 4	Ubisoft	Action-Adventure	1. Q
Conduit, The	Sega	Ego-Shooter	2. Q
Sonic and the Black Knight	Sega	Action-Adventure	2. Q
Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	3. Q
Dead Rising: Chop Till You Drop	Capcom	Action	4. Q
Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
Ghostbusters	Atari	Action	
Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
Monster Hunter Tri	Capcom	Action-RPG	
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	
So Blonde	dtp	Adventure	
Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	
Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	

PSP

JANUAR 2009

Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	16.1.
World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1.

WEITERE 2009

Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Pferdeflüsterin	Ubisoft	Simulation	1. Q
Monster Hunter Freedom Unite	Capcom	Action-RPG	2. Q
Phantasy Star Portable	Sega	Rollenspiel	2. Q
Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	
Resistance: Retribution	Sony	Action	

DS

DEZEMBER

Prince of Persia: The Fallen King	Ubisoft	Action-Adventure	4.12.
Colour Cross	Eidos	Denken	5.12.
Fire Emblem: Shadow Dragon	Nintendo	Rollenspiel	5.12.
Pons Französisch Buddy	Deep Silver	Denken	5.12.
Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	5.12.
Spielen wir Mami	Deep Silver	Simulation	5.12.
Spielen wir Verkäuferin	Deep Silver	Simulation	5.12.
Tennis Masters	System 3	Sportspiel	5.12.
Zauberkarussell, Das	Deep Silver	Denken	5.12.
Harvest Moon DS: Mein Inselparadies	Nintendo	Simulation	12.12.
Maus, Die	Deep Silver	Geschicklichkeit	12.12.
Air Traffic Controller	Ertain	Simulation	15.12.
Pile Tile	Ertain	Action	15.12.
All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	
Bratz: Girlz Really Rock!	THQ	Geschicklichkeit	
Brave: A Warriors Tale	South Peak	Action	
Dora saves the Snow Princess	Take 2	Simulation	
Elements	Game Factory	Denken	
French Buddy	Braingame	Action	
High School Musical: Senior Year DANCE!	Disney	Musikspiel	
Igor	Deep Silver	Action	
Johny Bravo	Mastertronic	Action	
Magic Roundabout	Deep Silver	Denken	
Mystery Case Files	Nintendo	Denken	
Petz: Fashion Dogs	Ubisoft	Simulation	
Scholastic Animal Genius	Ubisoft	Denken	
Tale of Despereaux	Brash	Action	
Winx Club Secret Diary 2009	Konami	Simulation	

JANUAR 2009

Tecktonik World Tour	Deep Silver	Geschicklichkeit	16.1.
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	16.1.
Apassionata	RTL	Simulation	29.1.
Elite Forces: Unit 77	Gammick	Action	30.1.
Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Strategie	
SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	

FEBRUAR 2009

Sherlock Holmes	Focus	Adventure	2.2.
Age of Empires: Mythologies	THQ	Strategie	6.2.
Chrono Trigger	Square Enix	Rollenspiel	6.2.
Bomberman 2	Konami	Action	
The Chase: Felix meets Felicity	Atari	Geschicklichkeit	

MÄRZ 2009

Bleach Dark Souls	Sega	Action	
Rune Factory	Eidos	Denken	

WEITERE 2009

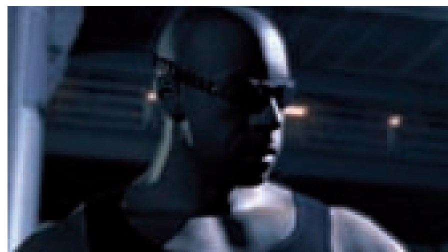
All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	1. Q
Bärenbabys	RTL	Simulation	1. Q
Die Gilde DS	RTL	Strategie	1. Q
Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Konami	Geschicklichkeit	1. Q
Enchanted Folk and the School of Wizardry	Konami	Adventure	1. Q
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take 2	Action	1. Q
Kirby Super Star Ultra	Nintendo	Geschicklichkeit	1. Q
Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	1. Q
Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Q
Sophies Freunde: Filmstar	Ubisoft	Simulation	1. Q
Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	THQ	Geschicklichkeit	2. Q
Jagged Alliance	Empire	Strategie	2. Q
Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	3. Q
Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
Ghostbusters	Atari	Action	
Henry Hatsworth	Electronic Arts	Action	
Infinite Space	Sega	Action	
Journey to the Center of the Earth 3D	THQ	Action-Adventure	
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	
Ninja Town	South Peak	Action	
Puzzle Quest: Galactrix	D3	Denken	
Rhythm Heaven	Nintendo	Musikspiel	
So Blonde	dtp	Adventure	

SACRED 2: FALLEN ANGEL



360 Wartezeit: Das Mammut-Rollenspiel "Sacred 2" für Xbox 360 und PS3 verschiebt sich auf den 13. Februar 2009.

CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT…



360 Lange war es ruhig um "Assault on Dark Athena": Jetzt übernimmt Atari das Ruder und will den Titel für Xbox 360 und PS3 im zweiten Quartal 2009 bringen.

GHOSTBUSTERS



PS3 Noch ein Titel, der nun über Atari kommt: Die "Ghostbusters" machen sich 2009 auf PS2, PS3, Xbox 360, Wii und DS auf die schleimige Jagd.



PRINCE OF PERSIA

Ubisoft erfindet die Märchen aus 1.001 Nacht neu: M! taucht ein in die Bilderbuchwelt des persischen Prinzen.



Auch ohne fertiges Testmuster liefern wir Euch detaillierte Eindrücke zum Spielablauf: Wir haben eine fortgeschrittene Version durchgespielt.

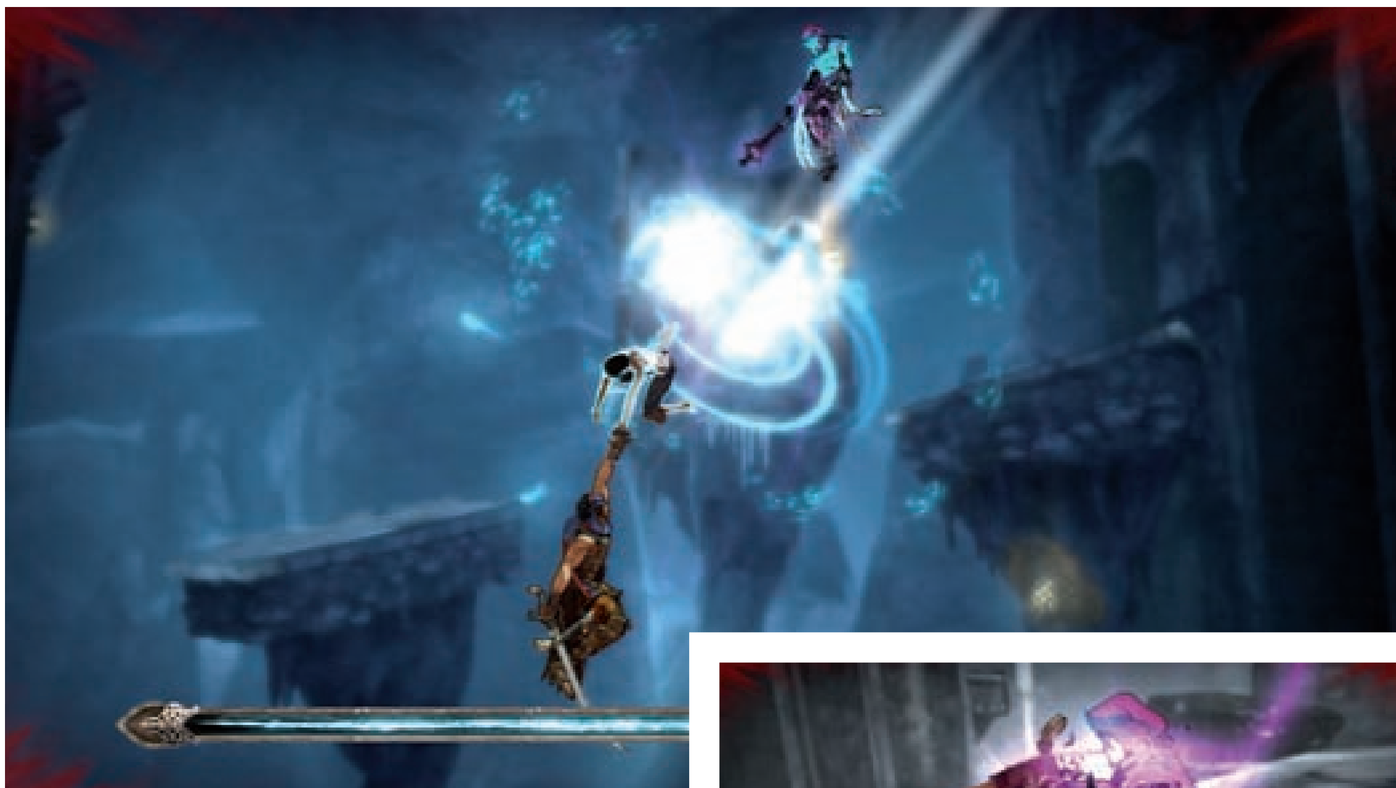
Mit neuem Helden, einer magischen Begleiterin und traumhaft schönen Bilderbuchgrafiken erzählt Ubisoft ein märchenhaftes Abenteuer. Der Baum des Lebens ist zerschlagen, der böse Gott Ahriman frei und die Welt von Finsternis bedeckt. Mittendrin im Chaos befinden sich ein Zoten reißender Abenteurer und die souveräne Königstochter Elika. Nach einem Prolog, in dem Ihr lernt, an der Wand zu laufen, mit dem Handschuh an ihr hinab zu gleiten und Euch mit dem Schwert zu verteidigen, startet Ihr im Tempel des verschollenen Gottes Ormazd. Von hier aus wählt Ihr einen von vier Pfaden. Jeder Weg führt Euch in ein Gebiet aus vier weiteren Unterlevels sowie einen Boss-Abschnitt. Regelmäßig trefft Ihr auf einen der vier Schergen Ahrimans. Die Konkubine z.B. macht Euch mit schnellen Angriffen und Magieattacken das Leben schwer. Mitten im Kampf versucht sie Euch das Schwert zu entreißen, nur durch Knöpfchenhämmern behaltet Ihr die Oberhand. Oder sie umgibt sich mit schwarzer Energie – ein beherzter Kopfsprung von Elika löst dieses Problem! Je weiter Ihr voranschreitet, desto zäher werden die Gegner. Im späteren Verlauf wehrt die Konkubine Elikas Sprungangriff ab und schleudert sie sogar weg.

Dreamteam

Ein weiterer Pfad führt zu einem golemartigen König, der gegenüber Schwerthieben, Magie und Würfen unempfindlich ist. Doch auch für solche Gegner ist Euer Held gewappnet: Rammt ihn in die Umgebung oder drängt ihn in den Abgrund! Ihr kombiniert Griffe, Schläge, Akrobatikmanöver und Eure Begleiterin zu Angriffsketten; Zwischengegner erledigt Ihr so schon mit einer Combo. Scheitert Ihr an den Angriffsmustern Eurer Widersacher, die auch vor Quick Time Events nicht Halt machen, eilt Elika zur Hilfe und verhindert den tödlichen Hieb. Dann füllt sich die Energieleiste des Gegners, was Elika zu einem modernen 'Continue'-Bildschirm macht. Doch sie ist auch die moderne Variante des beliebten Doppelsprungs: Wann immer Ihr Gefahr



360 Dreht die Kreisgitter so, dass beide Felder zugänglich sind, und katapultiert Euch durch die Luft.



360 Brachiale Combos in der Luft sind mit Elikas Hilfe kein Problem: Erst schleudern wir die rosa Konkubine hoch, dann folgt Elikas Kopfsprung und wir hinterher.



360 Seid Ihr angeschlagen, greift diese Gegnerin mit Quick Time Events an.

lauft, nach einem Sprung in den Abgrund zu stürzen, wird das Bild weiß. Fordert dann per Tastendruck zusätzlichen Schwung von Elika an. Fallt Ihr dennoch, greift sie den Prinzen und setzt ihn an der letzten Plattform ab.

Obwohl Euer Held einige Bewegungsmöglichkeiten in petto hat, fühlt Ihr Euch während der ziemlich linear angelegten Sprung-, Kletter- und Rutschpassagen durch altehrwürdige Ruinen nie übermäßig gefordert. Abgeschabte Wände weisen auf einen möglichen Wandlauf hin, schiefe Ebenen verführen zum Schlittern und an Ringen erklimmt Ihr Wände oder hangelt kopfüber. Die spektakulär anmutenden Manöver erfordern selten mehr als einen simplen Tastendruck, der linke Stick bleibt häufig ungenutzt. Nur selten wird Euer logisches Denken gefragt, dann aber dreht Ihr Schalter in eine bestimmte Position, um den weiteren Weg zu ebnen.

> Spürt bis zu 1.000 Lichtkeime auf und schaltet vier neue Fähigkeiten frei.

Dabei durchquert Ihr bereits geheilte Abschnitte und spürt bis zu 1.000 Lichtkeime auf, um vier zusätzliche Fähigkeiten freizuschalten. Diese erlauben, an bestimmten Stellen flipperartig durch den Raum geschleudert zu werden, senkrechte Wände und Decken entlang zu rasen, von Elika durch die Luft gewirbelt zu werden oder Hindernisse zu umfliegen – "Sonic"-Anhänger kennen solche Manöver bereits, für Fans des Prinzen sind sie ebenso neu wie der ungewöhnliche Grafikstil. *mh*



"GUT"

Michael Herde

Dieses Spiel spricht auch Frauen an: Ein verwegener Abenteurer und eine Prinzessin retten ihre Welt vor der Finsternis. Er bestimmt den Weg und kämpft, sie ist die treibende Kraft im Hintergrund, die ihm regelmäßig aus der Patsche hilft. Wann immer ich die beiden per Schultertaste plaudern lasse, stellen sie zudem ihre unterschiedlichen Weltanschauungen gegenüber. In puncto Story ist das zwar aufschlussreich, leider wird zu viel Potenzial an flache Gags verschenkt. Spielerisch setzt der neue Akrobat auf schnelle Erfolgserlebnisse, für geübte Spieler ist das zu seicht. Wer den Grafikstil mag, nutzt die Zeit einfach zum Schwärmen.



360 Elegant schwingt Euer Held um die Ecke und hält sich an einem Ring fest. Lichtkeim Nr. 131 nehmen wir gleich mit.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Action-Adventure**
D-Termin	**4. Dezember**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » mutiger, unverbrauchter Grafikstil
- » teils freie Levelwahl
- » Lichtkeime zum Sammeln

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » bietet wenig Herausforderung
- » limitierte Kampfsteuerung
- » bemüht witziger Held

FAZIT » Märchenhafte Grafik, ein schlagkräftiges Duo und schnelle Erfolge: "Prince of Persia" begeistert Einsteiger.

HALO WARS

Der Master Chief alleine reicht hier nicht mehr: Führt schlagkräftige UNSC-Truppen in den Taktik-Feldzug gegen die Covenant.

Keine andere Marke ist mit Microsofts Konsolen enger verwoben als "Halo". Kein Wunder, dass die Xbox-Welt gebannt auf die neue "Halo 3"-Episode "Recon" Ende 2009 wartet. Bis dahin macht das SciFi-Epos einen Ausflug ins Genre der Echtzeitstrategie.

Doch nicht Bungie, sondern Ensemble Studios (Kasten links) entwickeln den bereits weit gereiften Taktik-Titel für die Xbox 360. Wir düsten nach London und sammelten bei einer Veranstaltung ausgiebig Spieleindrücke. "Halo Wars" beginnt furios mit epischen Zwischensequenzen, die das erste Aufeinandertreffen der Menschen mit den fiesen Außerirdischen der Covenant erzählen.

Zwei Tutorial-Missionen erklären dem Hobbygeneral die Grundzüge, bevor die Kampagne gegen die Covenant beginnt. Als Kommandant des UNSC-Kriegsraumschiffes 'Spirit of Fire' befehligt Ihr Eure Mannen mittels der Bord-KI 'Serina'. Und das geht mit dem Controller locker von der Hand: Mit der A-Taste wählt Ihr Einheiten aus, mit X bewegt Ihr sie zum gewählten Zielpunkt – alternativ attackieren sie gewählte Feinde. Praktisch: Mit gehaltener A-Taste markiert Ihr mehrere Truppen innerhalb eines Zielkreises. Mit den LB- und RB-Buttons wählt Ihr alle Einheiten oder nur die auf dem Bildschirm angezeigten an.

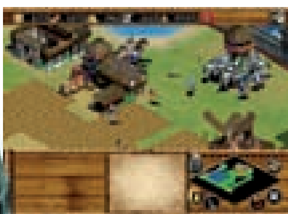
Produktiv statt destruktiv

Doch zuvor müsst Ihr Eure Untergebenen herstellen: Riesige Transportschiffe liefern die Grundelemente für die eigene Basis an. Selbige dürft Ihr umgehend erwei-

QUO VADIS?

Nach der Fertigstellung von "Halo Wars" will Microsoft das Entwicklerstudio Ensemble Studios schließen. Der offizielle wie nichtssagende Grund: fiskale Ursachen. Die Texaner von Ensemble wurden vor allem in PC-Kreisen mit ihrer "Age of Empires"- und "Age of Mythologies"-Reihe (auch für DS und PS2) bekannt. Der Kern der insgesamt 100 Angestellten formiert ein neues Microsoft-Studio. Der Windows-Konzern will weitere Mitarbeiter in andere Bereiche eingliedern. Der Name des neuen Studios steht noch nicht fest.

ENSEMBLE STUDIOS



PS2 Teil 2 der wuseligen Echtzeit-Aufbaustrategie "Age of Empires" erschien auch für PS2.



360 Während unerbittlicher Scharmützel markiert Ihr ein gegnerisches Zielgebiet für einen verheerenden Laserangriff von Eurem Mutterschiff.



360 Bis zu sechs Spieler bekriegen sich online – beim großen Schlachtgetümmel geht es oft chaotisch zu.

tern: Je nach Ausbaustufe stehen Euch drei bis sieben freie Plätze zur Verfügung. Doch jedes neue Gebäude benötigt Rohstoffe. Diese findet Ihr verstreut auf dem Areal – schickt Eure Truppen, um sie abzubauen. Alternativ produziert Ihr das wertvolle Material mit 'Supply Pads'. Erst dann errichtet Ihr Reaktoren, die den Bau neuer Module ermöglichen. Fußtruppen wie Marines und Spartans müssen erst in einer Kaserne trainiert werden. Im 'Vehicle Depot' läuft daneben die Montage von Scorpion-Panzern oder Warthog-Offroadern an. Schließlich installiert Ihr an den Ecken der Basis Kanonen zur Selbstverteidigung.

Die in Auftrag gegebenen Einheiten benötigen wertvolle Zeit bis zur Kampfbereitschaft. Wie gut, dass Ihr mittels kreisförmigem Pop-Up-Menü blitzschnell aktuelle und künftige Produktionen anleiern könnt.

Marschbefehl

Derart gerüstet stellt Ihr Euch der außerirdischen Bedrohung und erforscht zunächst die nähere Umgebung, die noch im dunklen Nebel liegt. Dabei erweisen sich die agilen Warthogs als erste Wahl – sie sind nicht nur schnell, sondern überspringen auch Hindernisse ohne Probleme. Sobald Eure Truppen auf erste Gegner treffen, wird automatisch das Feuer eröffnet. Zusätzlich startet Ihr mittels Y-Taste Spezialangriffe: Fußtruppen werfen

> Warthogs überfahren einfach feindliche Fußtruppen.

Granaten, während Warthogs feindliche Fußtruppen einfach überfahren – Spartans dagegen übernehmen die Kontrolle über gegnerische Vehikel.

Zwischen den Scharmützeln untersucht Ihr die Umgebung nach wertvoller Forerunner-Technologie. Nebenbei solltet Ihr Eure Basis nicht aus den Augen verlieren. Nur allzu schnell greift der Gegner hinterrücks an. Das Steuerkreuz gewährt Euch schnellen Zugriff auf gewählte Einheiten und Eure Basis. Ebenso dürft Ihr auf die direkte Unterstützung des Mutterschiffs bauen. Für einen vernichtenden Laserangriff zieht Ihr eine Linie durchs Zielgebiet, das Sekunden später in einer



360 In cineastisch inszenierten Zwischensequenzen erfahrt Ihr die Hintergründe des Krieges gegen die Covenant.

Explosionswolke untergeht. Neben der direkten Konfrontation mit den Covenant stehen genretypisch auch Rettungsmissionen an, in denen Ihr z.B. wichtige Personen sucht und geleitet.

Die acht bis zehn Stunden dauernde Solokampagne bestreitet Ihr nur auf Seite der UNSC. Neben dem schneebedeckten Planeten Harvest erforscht Ihr bisher unbekannte Orte. Im weiteren Verlauf erlebt Ihr die Ereignisse, die zur ersten "Halo"-Episode führen.

Eine große Stärke der "Halo"-Reihe wird auch hier nicht vernachlässigt. Im Mehrspieler-Modus dürft Ihr auch als Covenant agieren. So kommandiert Ihr die dicke Kriegsmaschinerie aus Grunts, Elites, Ghosts und Scarabs – Spezialattacken inklusive. Auch das Design der Basis gestaltet sich mit ihren rundlichen und farbenfrohen Formen komplett anders. Online dürfen sich bis zu sechs Mitstreiter bekriegen – Teammatches (bis 3 gegen 3) fehlen ebenfalls nicht. *ts*



360 Gerade die begrenzten Innenareale erfordern taktisch kluge Aufstellungen.

System	**360**
Entwickler	**Ensemble Studios, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Genre	**Strategie**
Termin	**Februar 2009**

DAS GEFÄLLT UNS:
- einsteigerfreundliches Interface
- packende Story
- vielschichtige Animationen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- hier und da wirkt es noch pixelig
- mehr grafische Abwechslung

FAZIT » "Halo" trifft "Command & Conquer": Die futuristische Echtzeitstrategie überzeugt bereits in Sachen Steuerung und Präsentation – hoffentlich kommt die Abwechslung nicht zu kurz.

KILLZONE 2

M! zieht in den dreckigen Kampf gegen die Helghast und zockt bei der Online-Beta mit.

So spannungsgeladen und fordernd Ego-Shooter online sein mögen, Eure Mitspieler sehen meistens bescheuert aus. Sie gleiten über den Boden und schlingern seltsam animiert vor Euch herum. Wen wundert's? Die Steuerung soll schließlich kleinste Manöver präzise und ohne Verzögerung übertragen. Da bleibt für detaillierte Animationen eigentlich keine Zeit. Doch genau die nimmt sich "Killzone 2".

Egal, ob Ihr als Helghast oder für die Interplanetarische Strategische Allianz (kurz: ISA) kämpft: Behäbig wuchtet Euer Soldat seinen gepanzerten Leib durch verwitterte Industrieanlagen und Wohngebiete. Das spürt man als Spieler mit jedem Schritt und sieht es mit jeder Bewegung. Geschmeidig setzen Mitspieler Fuß vor Fuß oder gehen getroffen in die Knie, um sich mit der Hand abzustützen.

Für den Spieler fühlt sich das ungewohnt träge an, denn die Stickbewegungen weisen eine spürbar verzögerte Beschleunigung auf. Problemlos drückt Ihr den linken Stick bis zum Anschlag, ehe Ihr Euch in Bewegung setzt. Beim Probespiel auf der Games Convention waren wir nicht begeistert. "Call of Duty 4" galt für uns als Maß der Dinge: schnörkellos, flott, präzise. Beim Online-Beta-Test haben wir uns den ambitionierten Mehrspieler-Part von "Killzone 2" genauer angesehen. Und siehe da: Lässt man sich darauf ein, funktioniert die Steuerung prächtig und bietet ein frisches Spielgefühl.

Ausgezeichnete Upgrades

Bis zu 32 Spieler treten an. Vorab bestimmt Ihr neben Matchbedingungen und Karte, ob Ihr nur gegen Spieler gleichen Rangs antreten wollt. Anfänger wie Profis finden somit gleichwertige Mitspieler, um sich in Einheiten zu formieren oder Clans zu gründen. Davor müsst Ihr jedoch zum Sergeant aufsteigen.



PS3 Bedrohlich glotzen die orangefarbenen Augen des Helghast-Soldaten, doch er hat bereits viel Blut verloren…



PS3 Dynamische Echtzeitschatten verleihen dem Stroboskop-Gewitter des Mündungsfeuers eine bedrohliche Note, Unschärfe-Effekte kaschieren die geringe Bildrate.

Ein weiter Weg für den Private, den Ihr durch Sammeln von Abzeichen verkürzt. Gute Leistungen belohnt das Spiel mit Auszeichnungen. Für acht gleiche gibt es Abzeichen, mit denen Ihr Charakterklassen sowie zusätzliche Eigenschaften und Waffen freischaltet, die Ihr nach Belieben kombiniert. Auszeichnungen verdient Ihr durch erfüllte Missionen, zum Beispiel, wenn Ihr während eines Bodycounts mehr als zehn Prozent der Teamabschüsse erzielt.

Missionen sind optionale Nebenaufgaben, die zufällig in Runden eingestreut werden. Während unseres Team-Deathmatches befiehlt

> Schon beim Durchladen ist die Mächtigkeit des Sturmgewehrs zu spüren.

ein Ansager, innerhalb von fünf Minuten ein Radio aufzuspüren, das lautstark Propagandabotschaften verbreitet. Das Ding ist schnell gefunden, doch leider verrät es jedem Gegner, wo wir uns befinden. Als Einsteiger ohne Abzeichen stehen uns nur zwei Sturmgewehre, eine Pistole und Granaten zur Verfügung, um die Übermacht aufzuhalten. Ohne Zugriff auf weitere Charakterklassen dürfen wir weder Geschütze bauen noch uns als Gegner tarnen.



PS3 Kürzungen wahrscheinlich: Der freizügige Umgang mit Blut passt zwar hervorragend zum Setting, aber nur schlecht zur deutschen Freigabepolitik!

Bereits beim Durchladen ist die Mächtigkeit des Sturmgewehrs zu spüren, wenn sich die Kamera seitlich neigt und eine Hand das bullige Magazin in die Waffe rammt. Vereinzelt ziehen Nebelschwaden durch die heruntergekommenen Straßen und Gassen einer verlassenen Stadt, die offensichtlich schon viele Tage wie diesen gesehen hat. Schatten schaffen unheilvolle Winkel, rostige Brücken locken den Tod von oben an. Hinter jeder Ecke könnten die orange leuchtenden Augen eines Helghast-Soldaten lauern. Wir zoomen noch über Kimme und Korn, als eine Granate unser Propaganda-Radio zum Schweigen bringt. Wir wanken benommen zur Seite und feuern zurück. Zwei Kameraden eilen zu unserem Schutz herbei. Nicht nötig, Jungs! Dunkelrot spritzt es unter dem schwarzen Mantel des Gasmaskenmannes, als er im Blitzgewitter des Standard-Gewehrs zusammensackt. Gar nicht schlecht, das Teil! *mh*



PS3 Ladet schon mal die Waffen durch, in ein paar Monaten schwappt der Krieg gegen die Helghast auch auf Eure PS3!

System	**PS3**
Entwickler	**Guerilla, Niederlande**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**Februar 2009**

DAS GEFÄLLT UNS:
- atmosphärisches Design
- tolle Licht- und Schatteneffekte
- ungewöhnliches Spielgefühl
- sinnvolles Upgrade-System
- abwechslungsreiche Missionen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- instabile Bildrate

FAZIT » Hervorragende Grafik, einzigartiges Spielgefühl und ein gelungenes Upgrade-System: "Killzone 2" ist ein heißer Anwärter auf die Online-Krone.

WHITE KNIGHT CHRONICLES

Die "Dark Cloud"-Schöpfer machen japanischen Rollenspiel-Fans ein gigantisches Weihnachtsgeschenk: M! weiß, was drinsteckt.

Da kommt etwas Großes auf uns zu. Und das ist wörtlich gemeint: Japanische Erzählungen, seien sie auf Zelluloid, Papier oder digitale Medien gebannt, haben zwar immer einen leichten Hang zum Gigantismus. Das erste PS3-Projekt von Level 5 (siehe Kasten) soll jedoch in allen Belangen noch ein paar Schippen drauflegen.

Größenwahn

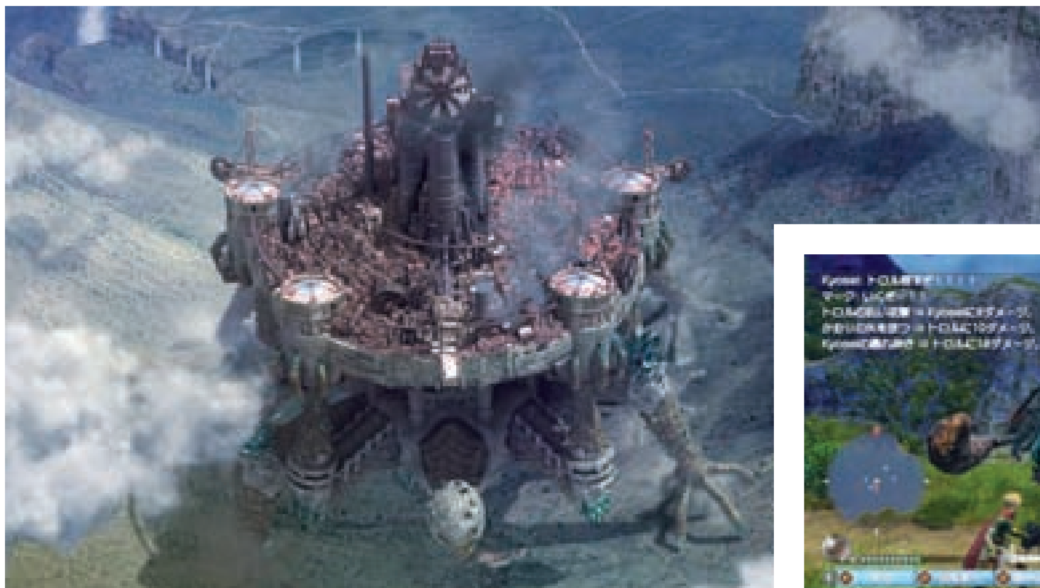
Produzent und Level-5-Boss Akihiro Hino ließ in der japanischen Famitsu verlauten: "Das Spiel wird so episch, dass sich niemand vorstellen kann, etwas Größeres zu schaffen." Das klingt beeindruckend und schon die ersten Trailer zeigten, dass sich "White Knight Chronicles" in anderen Dimensionen bewegt: Hier gibt es Monster, die ganze Städte auf dem Rücken tragen! Dagegen wirken die Riesen aus "Shadow of the Colossus" wie kleine Schoßhündchen.

Als Basis dient eine epische Geschichte rund um die unheilvolle Vereinigung Wizard und mystische Kampftitanen aus einer vergessenen Zeit. Lenard, der Held des Spiels, stößt auf die magische Rüstung des Weißen Ritters und ist ab da unweigerlich mit dem magischen Kempen verbandelt. Dieser aber hat selbstverständlich mit dem Oberhaupt von Wizard, dem Dark Knight, einen passenden Antagonisten im Gepäck und die betont ernste und düstere Story nimmt ihren Lauf. Das Spiel sollte eigentlich zum Japan-Launch der PS3 erscheinen, doch um den Termin einzuhalten, hätte laut Akihiro Hino die Story massiv gekürzt werden müssen. Nun soll das Spiel für mindestens 60 Stunden unterhalten.

Zur Erlösung vieler JRPG-Spieler verzichtet "White Knight Chronicles" auf Zufallsbegegnungen: Ähnlich wie in "Final Fantasy XII" latschen Gegner gut sichtbar durch die Areale.

Bevor Monster verdroschen werden, solltet Ihr dem 'Battle Preparation'-Menü einen Besuch abstatten, denn hier erstellt Ihr die essenziellen 'Function-Palettes'. Auf diesen legt Ihr bis zu sieben Kommandos ab, die in den Gefechten zum Einsatz kommen. Pro Charakter speichert Ihr verschiedene Aktions-Paletten ab, denn nicht alle Gegner sind gegen alle Angriffe gleich anfällig. Zum Ausführen der Aktionen braucht Ihr nur einen Knopf – so soll das Kampfsystem leicht zugänglich sein. Um die verschiedenen Aktionen

> "Niemand soll sich vorstellen können, etwas Größeres zu schaffen!"



PS3 Größer geht kaum: Ob Ihr gegen die wandernden Städte antreten müsst oder sie friedfertig durch die Welt von "White Knight Chronicles" spazieren, ist noch unklar.

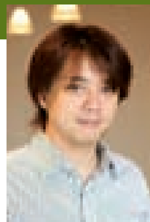


PS3 Am unteren Bildschirmrand seht Ihr die ausgewählte 'Function-Palette' samt zugeordneter Kommandos.

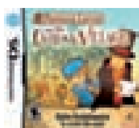
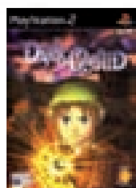
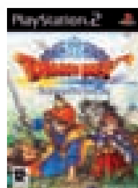


PS3 Ein Textlog gibt während der Kämpfe die wichtigsten Infos wieder. So seid Ihr bei Online-Partien bestens über Eure Mitspieler informiert.

LEVEL 5 – DIE ELITE-RPG-SCHMIEDE



Level 5 wurde 1998 von Akihiro Hino (Bild links) gegründet. Erste Veröffentlichung: das Rollenspiel "Dark Cloud" anno 2000. Einher ging eine enge Verbundenheit zu Sony, die bei sämtlichen Spielen als Publisher fungierten. Eine Ausnahme hätte 2004 das Online-Rollenspiel "True Fantasy Live Online" für die Xbox werden sollen. Wegen Unstimmigkeiten zwischen Hino und Microsoft wurde das fast fertige Spiel aber eingestellt. Unterdessen werkelte das Studio an weiteren PS2-Highlights wie "Dragon Quest VIII" und "Rougue Galaxy". Beim 2007 erschienenen "Professor Layton" für Nintendo DS trat Level 5 das erste Mal als Publisher in Erscheinung. Zurzeit entsteht neben "White Knight Chronicles" noch "The Another World": eine Co-Produktion mit Studio Ghibli – den Machern von "Chihiros Reise ins Zauberland".

Kleines Studio, große Titel: das Portfolio von Level 5.

zu mächtigen Combos verschmelzen zu lassen, ist aber passendes Timing gefragt. Ferner besteht die Möglichkeit, während der Kämpfe die Paletten zu wechseln: Das Combo-Potenzial Eurer Angriffe wird durch die Kombination von Gegner und Funktions-Palette bestimmt.

Während der Echtzeit-Begegnungen steuert Ihr nur eine Figur der Party aktiv. Festgelegt seid Ihr aber nicht: Der von Euch gesteuerte Held darf jederzeit gewechselt werden. Trotzdem liegt ein besonderes Augenmerk auf Lenard, da dieser mit dem White Knight im Pakt steht. Durch Angriffe füllt sich die Energie zum Beschwören des Weißen Kämpfers. Seht Ihr Euch mit einem übermächtigen, weil riesigen Gegner konfrontiert, der über die Standardangriffe Eurer Truppe nur müde lächelt, ist es Zeit, den Dampfhammer auszupacken: Lenard verwandelt sich in den sieben Meter großen Hünen aus Stahl – bereit zum fulminanten Showdown! Ein Schelm, wer hier an Gundam oder Godzilla denkt.

Um die Schauplätze der epischen Story zu besuchen, klickt Ihr sie auf der Oberweltkarte an, anstatt von einem Ort zum nächsten wandern zu müssen. Laut Akihiro Hino sei die Welt viel zu groß, um sie komplett zu bereisen, weswegen er sich für die Anklick-Methode entschied.

Neben dem umfangreichen Story-Modus gibt es noch eine ausgefeilte Online-Variante: Seid Ihr während des Spielens online, können sich bis zu 16 Spieler in einer Lobby versammeln. Mittels ausgefeilter Gesten der Charaktere und einem Text-Chat finden sich so Vierer-Gruppen zusammen, die losziehen und Quests erledigen. Dass dieser Modus "RPG ohne Ende" betitelt wird, lässt zumindest darauf schließen, dass sich Level 5 einige Online-Inhalte hat einfallen lassen. Die Charaktere für den Online-Modus werden im umfangreichen Editor erstellt. Das Aussehen Eures Online-Avatars bestimmt Ihr hier bis ins kleinste Detail.

In Japan erscheint das Mammut-Rollenspiel am 25. Dezember. Über eine Veröffentlichung in den USA oder gar Europa ist noch nichts bekannt. *jk*



PS3 Das fantasievolle Charakterdesign bietet allerhand ausgefallene Kreaturen. Allen Figuren gemein ist der subtile Anime-Stil.



PS3 Anfangs hat Lenard keine Ahnung, wie viel Ärger er sich mit der Rettung der Prinzessin einheimst: den unumgänglichen Showdown zwischen Gut und Böse!

System	**PS3**
Entwickler	**Level 5, Japan**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Rollenspiel**
D-Termin	**nicht bekannt**

DAS GEFÄLLT UNS:
- riesige Welt und umfangreiche Story
- Echtzeitkämpfe statt Zufallsbegegnungen
- interessantes Kampfsystem samt 'Function-Palettes' und dem 'White Knight'
- sehr schöne, aufwändige Präsentation

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- einige Animationen noch etwas hölzern

FAZIT » Epische Geschichte, riesige Gegner, cleveres Kampfsystem und durchdachter Online-Modus: "White Knight Chronicles" bietet alles, was ein modernes RPG haben muss!



Apple startet durch

In wenigen Monaten schon über 1.500 Spiele: Wollen iPhone und iPod touch die traditionellen Handhelds überrollen und wie soll das funktionieren? M! hakt bei Apple nach.

Mitte 2007 debütierte das iPhone in den Läden und seitdem hat es für reichlich Wirbel gesorgt: Der Exklusivvertrag mit T-Mobile empörte die Handy-Gemeinde, der zeitweilige Ausschluss der Heimentwickler durch ein umfangreiches Sicherheits-Update vergraulte so manchen Programmierer und jetzt will sich dieses 'schnurlose Telefon' auch noch mit unseren geliebten Hightech-Handhelds von Sony und Nintendo anlegen – da fragt sich der Otto-Normal-Zocker schon, ob Apple nicht eine dicke Lippe riskiert. Die Talfahrten von Nokias N-Gage und dem Gametrac sind noch bestens in Erinnerung und schließlich haben sich schon ganz andere am Handheldmarkt die Zähne ausgebissen – man denke an Spieleprofis wie Atari, Sega und Tiger! Aber Apple sieht das anders: Nach der Meinung von iPhone- und iPod-Chef Greg Joswiak ist das Gerät der optimale Alleinunterhalter, der PSP und DS mal so ganz nebenbei in die Tasche stecken wird – da braucht Apple nicht mal eigene Spiele zu entwickeln, das Rundumkonzept allein soll die normalen Handhelds überflüssig machen. Ein starkes Stück! Wir klären im Gespräch mit Greg Joswiak, welche Vorteile und Chancen das iPhone wirklich bietet.

Eines für alles

Wer Sinn und Zweck des iPhone verstehen will, darf nicht nur das Gerät und seine technischen Daten (siehe M! 09/08) betrachten: Es ist Teil einer einzigartigen Firmenphilosophie und entfaltet seine wahre Macht erst im Zusammenspiel mit der kompletten Apple-Umgebung. Das bedeutet nicht, dass man unbedingt Computer von Apple kaufen muss, wohl aber die PC-Versionen deren Anwendungen benutzt. Im Speziellen sind das der Videoplayer Quicktime und das Multimediacenter iTunes, die Apple-User scheinbar rundum glücklich machen. Das kann aber nur gelingen, wenn man iTunes seine geliebten Multimediadateien anvertraut: Das Programm organisiert Bilder, Musik und Videos in einer eigenen Mediathek, die abseits von iTunes nur über Umwege zugänglich ist – da muss der Absturz-geplagte PC-Besitzer schon seinen ganzen Mut zusammennehmen! Für den Außenstehenden ist der erste Schritt ins Apple-Universum also meist eine Kombination aus Laptop mit iTunes und iPhone bzw. iPod, während das Multimedia-Backup 'sicher' auf dem Heim-PC lagert. Wer diesen Schritt wagt, erlebt oftmals eine positive Überraschung. Denn die iTunes-Zentrale offenbart in der täglichen Anwendung schnell ihre Vorzüge: Man muss sich Podcasts (z.B. Nachrichtensendungen wie die Tagesschau), Videos und Musik nicht über wechselnde Sammelseiten und Online-Shops zusammensuchen, sondern nutzt ein Center für alle möglichen Angebote – Blockbuster, TV-Serien und Musikclips inklusive. Teil davon ist natürlich auch der App Store, in dem man derzeit schon 1.500 Spiele kaufen bzw. mitunter auch kostenlos downloaden kann. Außerdem finden sich über 6.000 Anwendungen, die den Rahmen üblicher PDA-Funktionalität sprengen: Es gibt etwa einen kostenlosen Client von eBay, der die gelegentlich lahme Homepage überflüssig macht. Die Daten werden verschlüsselt aufs iPhone gesendet und als übersichtliche Datenbank fürs Handheld optimiert – Ihr könnt in den letzten Sekunden einer Versteigerung präziser bieten als mit dem PC-Browser! Zudem locken günstige Preise, weil Apple 70 Prozent direkt an den Entwickler weiterleitet. 30 Prozent behält man für Kaufabwicklung und Bereitstellung. Ohne die Kosten von Publisher, Zwischenhandel und Speichermedium können sich auch kleine Entwickler am iPhone versuchen und bei Erfolg respektable Gewinne verzeichnen. Die

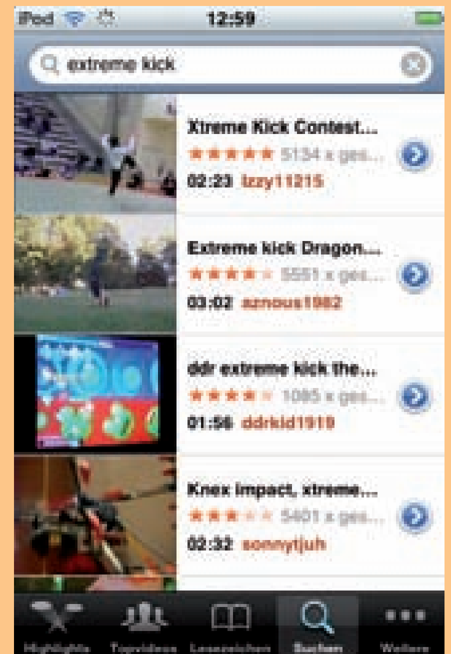
DIE FEATURES VON iPHONE UND iPOD TOUCH



Übersichtliches Icon-Menü mit Touch-Bedienung: Statt Unterordnern organisiert man mehrere dieser Desktops nach Themen, z.B. eines eigens für Spiele.



Schöne Präsentation der Multimedia-Inhalte: MP3-Musik kommt samt Plattencover auf den Bildschirm, stöbert wie in einer CD-Sammlung!



Massig Online-Anwendungen abseits von Browser und E-Mail: Inhalte von YouTube (Bild) & Co. werden für die Darstellung auf dem Gerät optimiert.

iPhone und iPod touch in Kürze	
Hersteller	Apple
Preis	ab 200 Euro
Bildschirmgröße	3,5 Zoll
Auflösung	320 x 480 Pixel
Akkulaufzeit	6-8 Stunden (für Spiele)
Größe	115,5 x 62,1 x 12,3 mm
Gewicht	ab 120 g
Schnittstellen	WLAN, USB, Kopfhörer

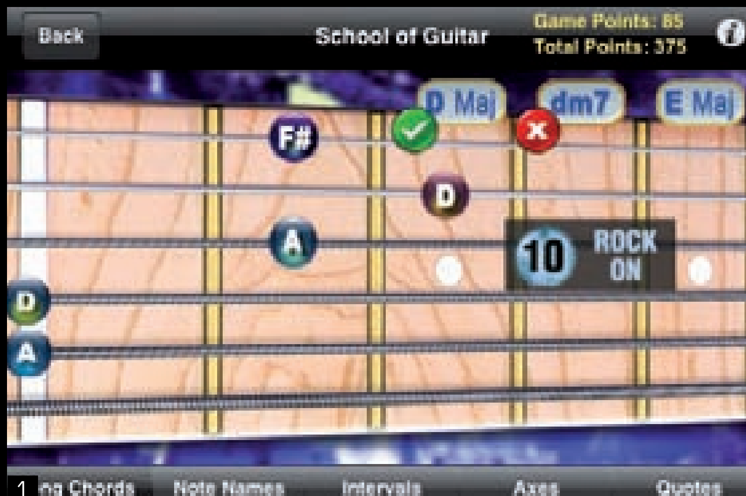
'großen' Hersteller bieten ihre Spiele dagegen vergleichweise günstig an, Segas "Super Monkey Ball" kostet z.B. nur 8 Euro! All diese Multimedia-Inhalte lassen sich mit einem Knopfdruck stets auf den neuesten Stand bringen (es gibt regelmäßige Software-Updates) und postwendend aufs iPhone überspielen. Dieser lange Arm von iTunes präsentiert alle Daten mit einer einzigartigen Touch-Bedienung: Dank automatischem Cover-Download durchstöbert man seine MP3-Musik in Form einer virtuellen CD-Sammlung, man lässt die Videoliste mit einem Fingerwisch wie eine Glücksrad über den Bildschirm rollen und bedient auch Spiele, als ob sie Teil der ansprechenden Touch-Oberfläche wären – sofern die Apple-Vision beim Entwickler angekommen ist.



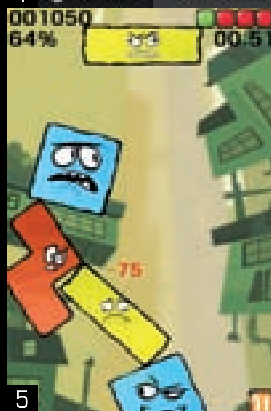
Ein Laden, der sich der Gemeinschaft anpasst: Der in iTunes eingebaute App Store präsentiert aktuelle, beliebte und auf Wunsch sogar ausgewählte Titel, die zu Eurem Nutzerprofil passen.

Software zum Anfassen

Denn genau hier liegen sowohl Chancen als auch Gefahren des iPhone: Laut Greg Joswiak will sich Apple abgesehen von einem "Texas Hold'em"-Poker nicht weiter in die Spielentwicklung einmischen. Warum auch, das iPhone bietet optimale Bedingungen für Fremdhersteller: Dank Installation auf Flash ist der Speicherplatz auf luxuriöse 32 GB begrenzt, das iPhone beherrscht eindrucksvolle 3D-Grafik und geht problemlos online. Der Touchscreen erkennt zudem mehrere Berührungen gleichzeitig, so lassen sich natürliche Bewegungen ins Spiel einbauen: Man kann beispielsweise einen "Tetris"-Stein mit zwei Fingern 'packen' und in die gewünschte Position drehen. Außerdem ermöglichen die Beschleunigungssensoren völlig neue Möglichkeiten beim Handling: Ihr haltet das iPhone wie ein Lenkrad, kippt es wie eine Kugelbahn oder dreht es, um den Bildschirmausschnitt zu optimieren – vielleicht ist ja mal schräg besser als hochkant oder quer! Hinzu kommen Kamera und Mikro, die sich ebenfalls für Spiele einsetzen lassen – was ist, wenn plötzlich Eure reale Umgebung als Level für Ego-Shooter dient? Verschreckt die Aliens mit wildem Schreien und ballert auf sie mit dem Finger. Das ist alles möglich, Pocket-PC- und Handy-Entwickler haben es bereits im kleinen Stil vorgemacht. Ob das iPhone diese Visionen tatsächlich ansprechend verwirklicht, liegt also allein in der Hand der iPhone-Community. Diese füllt augenblicklich den App Store mit ihren neuesten Experimenten, allein nach 100 Tagen waren schon 800 Programme online: Manche sind zukunftsweisend, andere ein Rückschritt. Beispielsweise bringt Gameloft mit "Real Football 2008" zwar eine flotte Kickerei, die allerdings von einem virtuellen Joypad überschattet wird – man tippt auf nicht











1 » Übt Gitarre, Bass, Schlagzeug und Keyboard: In Paramounts Kinoumsetzung "School of Rock" tobt Ihr Euch an vier Touch-Instrumenten aus.
2 » "Need for Speed Undercover" kommt noch 2008.
3 » Neigt das Handheld: "Super Monkey Ball" fasziniert mit der neuen Sensorsteuerung.
4 » "Bomberman Touch: Legend of the Mystic Bomb" bringt Hudson exklusiv für Apple-Handhelds.
5 » Hier wird's wackelig: In "Topple" stapelt Ihr die herabfallenden Steine mit zwei Fingern.
6 » Kostenlose Kugelbahn "iBall 3D": Manche Gratistitel unterhalten durchaus länger.

AM LIMIT

Besser oder einfach nur anders als PSP und DS? M! sucht nach möglichen Schwächen im Konzept von iPhone und iPod touch:

- keine fühlbaren Tasten, in der Hitze des Gefechts kann man sich schon mal vertippen
- wer virtuelle Tasten tippt, verdeckt die Grafik
- schwacher Lautsprecher, fetten Stereosound gibt es nur per Kopfhörer
- völlig offener Markt: exklusive Titel 'großer' Videospielentwickler könnten selten sein
- die simple Update-Funktion macht Entwickler leichtsinnig: So manche Software kommt mit vielen Bugs in den App Store und wird erst bei kommerziellem Erfolg ausgebessert
- ohne Laptop oder Computer mit iTunes sind iPhone und iPod touch nur halb so stark



fühlbare Tasten und Steuerkreuz, statt einfach auf dem Spielfeld in Lauf- oder Schussrichtung zu deuten – Drehbewegungen fallen besonders schwer, weil man die Richtungstasten wechseln muss. Hier wird deutlich, dass sich die Hersteller nicht mehr auf die altbackenen Steuerelemente verlassen können: Wer fürs iPhone zukunftsweisende wie unterhaltsame Spiele entwickeln will, muss sich intensive Gedanken über das Design der Bedienung machen – sonst bleibt das iPhone nicht mehr als ein Handheld ohne echte Tasten.

Wer spielt mit?

Wenn Ihr diese Zeilen lest, sind bereits weit mehr als 1.500 Spiele fürs iPhone erhältlich: Wer soll da den Überblick behalten? Auch dabei wollen iTunes und App Store die optimale Lösung verkörpern: "Wir übernehmen, was bereits im Musik-Bereich bestens funktioniert", erklärt Greg Joswiak. "Der App Store besitzt eine redaktionelle Komponente, wir empfehlen besonders interessante und beliebte Spiele." Ergänzend darf jedes Mitglied der Apple-Community eigene Bewertungen und Kommentare verfassen und diese direkt in den Online-Laden stellen. "In der Vergangenheit haben schon Musikkonzerne versucht, diese Plätze zu kaufen – wir wollen aber, dass sich die Community eigenständig und unabhängig entwickelt", verrät Joswiak. Wer demnach iTunes und damit auch das iPhone als Fenster in eine demokratische Multimedia-Gemeinschaft betrachtet, die sowohl Anwender als auch Entwickler umfasst, kann sich mit dem All-in-One-Paket durchaus identifizieren.

Der erste Überblick

Wer sich über iPhone-Spiele schlau macht, findet aktuell folgende Situation vor: Es gibt massig Minigames, Puzzlespiele und Oldie-Klone von Kleinentwicklern, die oftmals kostenlos sind. Daneben bieten einige Pocket-PC- und Handy-Hersteller ihre Umsetzungen feil, darunter Andy Wiltons "GTS World Racing" mit jetzt spaßiger Sensorsteuerung und Gamelofts technisch überfordertes "Asphalt 4: Elite Racing". Wie auf Handy- und Pocket-PC üblich werden zum Anspielen oftmals auch kostenlose Demos, so genannte Lite-Versionen, angeboten. Für den Konsolen- und Handheldfan ist das ganz nett, richtig interessant wird es aber erst mit Titeln wie "de Blob", "Crash Bandicoot Nitro Kart 3D" und "Need for Speed Undercover". Erste Veröffentlichungen und einige Ankündigungen lassen auf zahlreiche Entwicklungen traditionsträchtiger Videospielhersteller hoffen: Studiert unsere Liste mit derzeit empfehlenswerten Titeln! Bei unserem Besuch im deutschen Apple-Hauptquartier durften wir auch einen ersten Blick auf das kommende

3

4

8

9

10

7 » Dass mächtige 3D-Welten auf dem iPhone möglich sind, beweist die Urzeit-Flatterei "Nanosaur 2": Ihr erforscht gewaltige Labyrinthe, ballert auf Dinos und überwindet Laserbarrieren.

8 » Auch Fans von Klassikern kommen auf ihre Kosten: Namco-Bandai gibt in "Pole Position Remix" Gas.

9 » Die Action-Raserei "Raging Thunder" kommt vom Pocket-PC: Haltet das iPhone wie einen Lenker.

10 » In der Apple-Variante von "de Blob" (Wii) steuert Ihr den Farbball aus der Vogelperspektive: Spielerisch hat THQ Wireless jedoch alle Elemente des vergnüglichen Vorbilds übernommen.

"Sim City" werfen, das mit der typischen Zoom-Funktion des iPhone-Browsers einen eleganten Eindruck macht: Man kann Stadtelemente mit zwei Fingern intuitiv bildschirmgroß ziehen oder schrumpfen – so, als ob man sie zusammendrückt. Die optimale Perspektive lässt sich auch ohne lästige Sondertasten herbeizaubern, die Finger scheinen beim Spielen gar über das Display zu tanzen. Wenn die Zukunft des iPhone so aussieht, hat es tatsächlich das Zeug zur ernsthaften Handheld-Alternative: Wir werden ausgewählte Titel in der M! unter die Testerlupe nehmen und heißen die iPhone-Community im Spieleuniversum willkommen. *oe*

10 empfehlenswerte Spiele für iPhone und iPod touch

Name	Hersteller	Genre	Preis (ca.)
Bomberman Touch: Legend of the Mystic Bomb	Hudson	Action	6 Euro
Crash Bandicoot Nitro Kart 3D	Vivendi	Rennspiel	8 Euro
de Blob	THQ Wireless	Geschicklichkeit	6 Euro
Line Rider iRide	inXile Entertainment	Rennspiel	2 Euro
Nanosaur 2	Pangea Software	Action	6 Euro
Pole Position Remix	Namco-Bandai	Rennspiel	5 Euro
Raging Thunder	Polarbit	Rennspiel	3 Euro
Solar Quest	Andrew Farley	Action	2 Euro
Super Monkey Ball	Sega	Geschicklichkeit	8 Euro
Topple	ngmoco	Puzzlespiel	1 Euro



M! fragt, Apple antwortet...

Im Gespräch mit Greg Joswiak, Vize-Präsident von iPhone und iPod

M!: Haben Sie bei der Entwicklung des iPhones überhaupt an Spiele gedacht?
Greg Joswiak: Während des Entwicklungsprozesses hatten wir Spiele auf dem iPhone tatsächlich im Hinterkopf. Allerdings hatten wir nicht erwartet, dass die Plattform so schnell erfolgreich werden würde.

Ist das iPhone ohne Tasten und Steuerkreuz nicht beschränkt?
Das sehe ich anders, wir befreien Spieler und Entwickler von dem Joch des Standardpads! Tatsächlich sind es doch die traditionellen Handhelds, die auf ihre Tasten beschränkt sind. Auf dem iPhone können die Entwickler eigene Steuerelemente virtuell bauen: Ob, wo und welche Tasten dann erscheinen, bleibt ihrer Fantasie überlassen.

Befürchten Sie nicht, dass eines Tages zu viele Spiele den App Store überfluten?
Nein. Wir haben diverse Regulierungsmechanismen, die dem Kunden die Auswahl erleichtern. Spiele können von den Nutzern bewertet werden – das ist wie eine Art demokratische Abstimmung, welche Games wirklich etwas taugen. Darüber hinaus gibt es ja auch noch Bestsellerlisten.

Die PSP schmückt sich gern mit Actiontiteln, Nintendos DS mit Gehirntrainern und anderer Lernsoftware. Wie sieht es bei Apple aus?
Wir pushen keine bestimmten Genres, sondern setzen auf einen sich selbst regulierenden Markt. Der App Store ist ein offenes System, bei dem nichts bevorteilt wird.

Kennen Sie überhaupt die Konkurrenz, haben Sie privat Nintendo DS oder Sony PSP?
Ich besitze eine Sony PSP, aber mal ganz ehrlich (schmunzelt) – ich habe sie seit einiger Zeit nicht mehr benutzt.



IM KÖRPER DES FEINDES



Haltet Ihr diese Doppelseite weit von Euch weg, seht Ihr Segas Maskottchen Sonic. Schaut Ihr ganz genau hin, werdet Ihr bemerken, dass unser Sonic aus unzähligen Bildschirmfotos besteht – diese stammen von 2D-Spielen seines ewigen Konkurrenten Mario.

Die Ganze Welt der Handhelds

10/08 bis 11/08

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SP

AUSGABE 13 CyberMedia € 3,50

Schweiz sfr 7,00 / Österreich € 4,00 / BeNeLux € 4,15
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75

MOBILE GAMER

iPhone & iPod

- **Besser als DS und PSP?** Technik & Ausstattung
- **10 Spiele im Test** Innovationen & Umsetzungen

FINAL FANTASY IV

Test & Tipps auf 5 Seiten: Wunderschöne Neuauflage des Rollenspiel-Klassikers für den DS

RESISTANCE RETRIBUTION

Wahnsinns-Grafik: Kämpft auf der PSP gegen die Alienbrut

SONIC CHRONICLES

XXL-Test: Der flotte Igel wandelt sich vom Hüpfspielstar zum Rollenspielhelden

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Seitenwechsel: Schwingt als dunkler Krieger das Laserschwert auf PSP und DS

grand theft auto CHINATOWN WARS

Exklusiv und brandneu: Das bahnbrechende Gangster-Epos geht nur auf dem DS weiter

Spiele für die Familie

11 neue Casual Games
Asterix, Buzz!, Sophie und mehr – ausführlich getestet

Eltern-Ratgeber

Keine Angst vor Zockern
Fakten statt Vorurteile – so können Videospiele den Familienfrieden retten

Jetzt im Handel

LESERUMFRAGE

Aus MAN!AC wurde M! Games: Ist die Neugestaltung gelungen? Gibt es Punkte, die Euch sauer aufstoßen? Sagt uns Eure Meinung, denn letztlich machen wir das Heft nicht für uns, sondern für Euch, die Leser. Jeder ausgefüllte Umfragebogen nimmt an unserem Gewinnspiel teil – Eure Mühen wollen schließlich belohnt werden.

Unter allen Einsendern verlosen wir 10 Spiele für alle Konsolen. Schickt die ausreichend frankierten Briefe mit Systemangabe an nebenstehende Adresse:



1. System-Check

	besitze ich	spiele damit	will ich kaufen
PlayStation 2	☐	☐	☐
PlayStation 3	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Xbox 360	☐	☐	☐
GameCube	☐	☐	☐
Wii	☐	☐	☐
PSP	☐	☐	☐
DS	☐	☐	☐
iPod touch/iPhone	☐	☐	☐
Klassiker & Exoten	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

2. Wie lange spielst Du schon Videospiele?

1-2 Jahre	☐
3-5 Jahre	☐
5-10 Jahre	☐
über 10 Jahre	☐

3. Wie viel Zeit verbringst Du wöchentlich mit Videospielen?

1-5 Stunden	☐
5-15 Stunden	☐
mehr als 15 Stunden	☐

4. Welche Genres spielst Du?

	oft	gelegentlich	nie
Action	☐	☐	☐
Action-Adventure	☐	☐	☐
Adventure	☐	☐	☐
Beat'em-Up	☐	☐	☐
Denken	☐	☐	☐
Ego-Shooter	☐	☐	☐
Geschicklichkeit	☐	☐	☐
Jump'n'Run	☐	☐	☐
Musikspiel	☐	☐	☐

(Fortsetzung)	oft	gelegentlich	nie
Rennspiel	☐	☐	☐
Rollenspiel	☐	☐	☐
Sportspiel	☐	☐	☐
Simulation	☐	☐	☐
Strategie	☐	☐	☐

5. Wie gefällt Dir die M! Games?

	diese Ausgabe	allgemein
super	☐	☐
gut	☐	☐
mittel	☐	☐
gar nicht	☐	☐

6. Wie wichtig sind Dir folgende Inhalte/Rubriken?

	sehr wichtig	wichtig	unwichtig
Titelthema	☐	☐	☐
Nachrichten	☐	☐	☐
Vorspiel (ab Seite 22)	☐	☐	☐
Veröffentlichungstermine	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐
Spiele-Tests	☐	☐	☐
Nachspiel (ab Seite 98)	☐	☐	☐
Casual-Games-Ecke	☐	☐	☐
Online-News	☐	☐	☐
Online-Tests	☐	☐	☐
Import-News	☐	☐	☐
Import-Tests	☐	☐	☐
Manischer Monat	☐	☐	☐
Leserbriefe	☐	☐	☐
Gewinnspiele	☐	☐	☐
Technik	☐	☐	☐
Extended	☐	☐	☐
Retro-Sammelkarten	☐	☐	☐
Poster	☐	☐	☐

7. Wie wichtig sind Dir folgende Extended-Inhalte?

	sehr wichtig	wichtig	unwichtig
Interviews	☐	☐	☐
Spieleindustrie & Wirtschaft	☐	☐	☐
Messeberichte	☐	☐	☐
Studiobesuche	☐	☐	☐
Retro-Konsolenvorstellung	☐	☐	☐
Retro-Spiele	☐	☐	☐
Retro-Reportagen	☐	☐	☐
Making ofs	☐	☐	☐
Pixel-Galerien	☐	☐	☐
Firmenporträts	☐	☐	☐
Deutsche Entwicklerszene	☐	☐	☐

8. Folgende Themen wünsche ich mir künftig in M! Games Extended:

9. Wie bewertest Du folgende Eigenschaften der M! Games auf einer Skala von 1 (gut) bis 5 (schlecht)?

Inhalt	1	2	3	4	5	
kompetent	☐	☐	☐	☐	☐	inkompetent
objektiv	☐	☐	☐	☐	☐	subjektiv
aktuell	☐	☐	☐	☐	☐	veraltet
unterhaltsam	☐	☐	☐	☐	☐	langweilig
umfassend	☐	☐	☐	☐	☐	lückenhaft
Layout	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	
übersichtlich	☐	☐	☐	☐	☐	chaotisch
hübsch	☐	☐	☐	☐	☐	hässlich
gute Farben	☐	☐	☐	☐	☐	zu bunt
tolle Cover	☐	☐	☐	☐	☐	peinliche Cover

10. Wie viele Personen (Dich eingeschlossen) lesen diese Ausgabe?

	Personen

11. Welche drei Artikel gefallen Dir am besten in dieser Ausgabe?			
1.		Seite	
2.		Seite	
3.		Seite	

12. Welche anderen Magazine liest Du regelmäßig?	
Games Aktuell	☐
Play³	☐
PS3M	☐
N-Zone	☐
360 Live	☐
Xbox Games (XBG)	☐
games TM	☐
Gamepro	☐
GEE	☐
Consol plus	☐
Mobile Gamer	☐
Wii Magazin	☐
Bravo Screenfun	☐
Computer Bild Spiele	☐
PC-Spielemagazine	☐
ausländische Videospielmagazine	☐
audiovision	☐
andere, ______________________	
Ich lese andere Spielemagazine, weil...	
...ich zusätzliche Infos zu meinen Lieblingsspielen bekomme.	☐
...ich eine DVD mit Spielausschnitten haben will.	☐
...ich Meinungsvielfalt schätze.	☐
...mich die Titelthemen angesprochen haben.	☐
...mir ein Cover besonders gefällt.	☐
...sie weniger kosten als die M! Games.	☐

13. Hast Du Probleme, die M! Games in Geschäften Deiner Umgebung zu kaufen?			
Gibt's reichlich	☐	Liegt selten aus	☐
Mein Händler hat sie nicht	☐	Kein Problem, habe Abo	☐

14. Falls Du die M! Games nicht abonniert hast:	
Ich habe kein Abo, weil... (Mehrfachnennung möglich)	
...es keine ordentlichen Prämien abzustauben gibt.	☐
...die Kostenersparnis zu gering ist.	☐
...ich lieber am Kiosk Hefte kaufe.	☐
...ich schlechte Erfahrungen mit Abos gemacht habe.	☐

15. Wie sieht für Dich die ideale M! Games aus?	
So wie sie gerade ist – mit edlem Papier, über 116 Seiten Inhalt und ohne DVD für 4,50 Euro.	☐
Der Inhalt passt, das edle Papier brauche ich nicht. Dafür würde ich 3,99 Euro ausgeben.	☐
Für mich zählt nur der Preis: maximal 100 Seiten und kein so edles Papier für 2,99 Euro – dann ist die Welt in Ordnung!	☐
Ich will die alte MAN!AC-Ausstattung wiederhaben: 100 Seiten, kein so edles Papier und eine DVD für 5,50 Euro.	☐
Ich will alles: edles Papier, über 116 Seiten Inhalt und eine DVD – das darf dann auch 6,50 oder mehr kosten.	☐

16. Nutzt Du unser Online-Angebot (www.maniac.de)?			
ja	☐	nein	☐

17. Wie stehst Du zum Thema Onlinespiel auf Konsole?	
Finde ich genial, habe mir dafür sogar einen Breitbandzugang zugelegt.	☐
Werde ich auf jeden Fall noch ausprobieren.	☐
Stehe ich skeptisch gegenüber.	☐
Zocke lieber alleine.	☐
Ist viel zu teuer.	☐

18. Mit welchen Konsolen spielst Du online?	
PlayStation 3	☐
Xbox 360	☐
Wii	☐
PSP	☐
DS	☐

19. Welche der folgenden Geräte besitzt Du oder willst Du Dir demnächst kaufen?	besitze ich	kaufe ich
(Spiele-)Handy	☐	☐
HDTV-Display	☐	☐
Projektor	☐	☐
Blu-ray-Player	☐	☐
Surround-Anlage	☐	☐

20. Helfen Dir die Anzeigen in der M! Games bei der Kaufentscheidung?			
oft	☐	selten	☐

21. Wie bist Du auf M! Games aufmerksam geworden?	
Auslage am Kiosk	☐
Empfehlung durch Bekannte	☐
Internet (MAN!AC Online)	☐
Fernsehwerbung	☐
Erwähnung in anderen Magazinen	☐

22. Wie oft kaufst Du die M! Games?	
Ich lese alle Ausgaben/habe ein Abo	☐
Ich kaufe zwischen 6 und 11 Ausgaben	☐
Ich kaufe sie nur ab und zu	☐
Ich bin Erstkäufer	☐

23. Wie viel Geld gibst Du durchschnittlich im Monat für das Hobby Videospiele aus?	
bis 50 Euro	☐
bis 100 Euro	☐
bis 200 Euro	☐
über 200 Euro	☐

24. Wo kaufst Du in der Regel Deine Spiele? (Mehrfachnennung möglich)	
Kaufhaus	☐
Fachgeschäft	☐
Flohmarkt	☐
Internet-Shop	☐
Internet-Auktionshaus	☐

25. Folgende Anmerkungen/Verbesserungsvorschläge habe ich noch zu machen:

26. Persönliche Angaben:					
männlich	☐	weiblich	☐	Alter	

Mein monatliches Netto-Einkommen beträgt:	
bis 500 Euro	☐
500 bis 1.000 Euro	☐
1.000 bis 1.500 Euro	☐
1.500 bis 2.500 Euro	☐
über 2.500 Euro	☐

Anschrift: (Nur interessant, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt)

Name, Vorname ....

Straße, Nr. ....

Postleitzahl, Ort ....

E-Mail-Adresse ....

Ich bin damit einverstanden, dass die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden (keine Werbezwecke).

....

Datum, Unterschrift



SPIELE-TEST

M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 116 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	99
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



NEUN SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam – und diesen Monat ihr Lieblingsgame für die **PC-Engine**.

Oliver Schultes
"SUPER"

Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run**
Spielt zurzeit: **Guitar Hero: World Tour (360)**
Hört zurzeit: **Dragonforce – Ultra Beatdown, Shinedown – The Sound of Madness**
Retro-Liebling: **R-Type**

Matthias Schmid
"SUPER"

Experte für: **Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele**
Spielt zurzeit: **Resistance 2 (PS3), Call of Duty: WaW (360)**
Hört zurzeit: **Xotox – Psi, Taproot – Our Long Road Home**
Retro-Liebling: **Toilet Kids, Bomberman, Hana Taka Daka**

Ulrich Steppberger
"GUT"

Experte für: **Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele**
Spielt zurzeit: **Rock Band 2 (360), Fallout 3 (360)**
Hört zurzeit: **Girls Aloud – Out of Control ein lautes 360-Drumset**
Retro-Liebling: **Galaga '88 Son Son II**

Thomas Stuchlik
"GUT"

Experte für: **Rennspiele, Simulation, Strategie**
Spielt zurzeit: **EndWar (360, DS), Grand Theft Auto IV (PS3)**
Hört zurzeit: **Jean Michel Jarre – Oxygen**
Retro-Liebling: **Military Madness, Nectaris**

Michael Herde
"GEHT SO"

Experte für: **Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit**
Spielt zurzeit: **Prince of Persia (360), Resistance 2 (PS3), Call of Duty: World at War**
Hört zurzeit: **Satyricon – The Age of Nero Nick Cave – The Good So**
Retro-Liebling: **Darkwing Duck**

Marcus Grüner
"GEHT SO"

Experte für: **Beat'em-Up, Denkspiele, Rollenspiele, Strategie**
Spielt zurzeit: **Far Cry 2 (360), Spider-Man: Web of Shadows (360)**
Hört zurzeit: **Morcheeba – The Big Calm, Loriots Festreden**
Retro-Liebling: **Parodius**

Philip Ulc
"LAHM"

Experte für: **Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie**
Spielt zurzeit: **C&C: Alarmstufe Rot 3 (360), Guitar Hero: World T. (360)**
Hört zurzeit: **Emery – While Broken Hearts Prevail, Tomte – Heureka**
Retro-Liebling: **Bomberman**

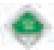
Max Wildgruber
"MÜLL"

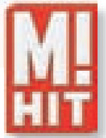
Experte für: **Action-Adventure, Rollenspiele**
Spielt zurzeit: **Castlevania: Order of Ecclesia (DS)**
Hört zurzeit: **Alan Parsons Project – Tales of Mystery and Imagination**
Retro-Liebling: **Ys Book I & II**

Oliver Ehrle
"MÜLL"

Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele, Strategie**
Spielt zurzeit: **Far Cry 2 (PS3) und viele, viele Handheld-Games**
Hört zurzeit: **Suicidal Tendencies – How Will I Laugh Tomorrow**
Retro-Liebling: **Soldier Blade**

Tomb Raider: Underworld

PS3 360 Wii DS PS2 **Action-Adventure** 





PS3 Liebe zum Detail: Rennt Lara in ihrem brennenden Anwesen an lodernden Flammen vorbei, hält sie sich zum Schutz die Hände vors Gesicht.

Lara Croft ist eine Ikone und kann sich deshalb Verspätungen leisten: Eigentlich wollte der virtuelle Superstar schon Ende letzten Jahres die Suche nach der verschollenen Mutter fortsetzen, aber was bedeuten schon zwölf Monate früher oder später? Jetzt zieht es uns zusammen mit der Forscherin in die "Underworld", in der frische Abenteuer warten und alle offenen Fragen geklärt werden – anders als der Vorgänger "Legend" trumpft das aktuelle "Tomb Raider" mit einem vernünftigen Ende auf.

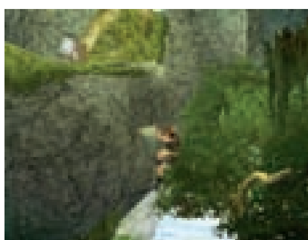
Kletterkurs für Lara

Doch das ist lange nicht alles an Vorzügen: Entwickler Crystal Dynamics hat aus den "Legend"-Macken gelernt und die positiven Errungenschaften des "Anniversary"-Remakes berücksichtigt. Das mag am Anfang schwer zu glauben sein, da Euch das Spiel erst durch eine der früher ungeliebten Tauchpassagen scheucht – doch auch die hat sich spürbar verbessert, nicht zuletzt weil Euch der Sauerstoff nicht mehr ausgehen kann. Habt Ihr erst einmal mehr oder weniger trockenen Boden unter den Füßen, dreht "Tomb Raider: Underworld" auf: Der Schwerpunkt liegt noch mehr als früher auf anspruchsvollen Klettereinlagen, die Lara flexibler angeht als je zuvor. Natürlich ergreift sie Felsvorsprünge, erklimmt Säulen und schwingt an Stangen wie bisher. Zudem beherrscht sie nun Freeclimbing wie "Assassin's Creed"-Held Altaïr und greift an geeigneten Stellen nach kleinen Steinbrocken oder Ähnlichem, um geschmeidig Vertikalen zu überbrücken. An den neuen Fähigkeiten berauscht sich sogar die Kamera, die der Heldin gerade an engen Stellen gerne auf die Pelle rückt. Darunter leidet die Übersicht, doch dank der manuellen Justierung kommt Ihr immer voran – Sprünge ins Ungewisse sind zum Glück selten.

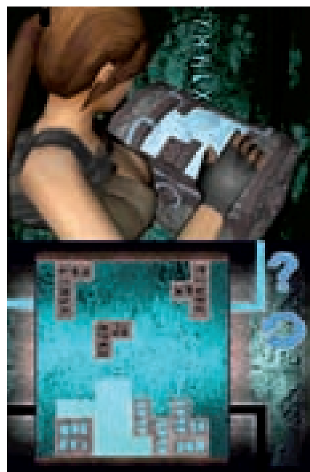
Traditionelle Rätsel findet Ihr wenige, dafür erweisen sich einige Landschaften als gewaltige Knobelaufgaben: Zwar gibt es eine Sonarkarte und Tipps als abrufbare Hilfsmittel, doch den richtigen Weg zu finden, ist gar nicht so leicht. Da passt es ins Bild, dass keine echten Bosskämpfe anstehen, sondern Bösewichte quasi im 'Vorbeiklettern' erledigt werden – überraschend, aber in sich stimmig. Geballert wird natürlich trotzdem, ist aber serientypisch weder der Fokus noch die Stärke von "Tomb Raider": Die hin und wieder angreifenden Tiere sind eher lästige Bleimagneten, zwei längere Passagen auf einem großen Tanker dagegen dienen als solide Auflocke-

LARA MACHT MOBIL – DIE DS-FASSUNG

Bei der DS-Portierung haben die Entwickler zum Glück nicht versucht, die große Vorlage auf Biegen und Brechen aufs Modul zu pressen. Stattdessen turnt Ms. Croft in klassischer Seitenansicht durch Polygon-Szenarien und macht dabei eine gute Figur: Die vereinfachte Architektur ist auf kurze Forschungstrips ausgelegt, in puncto Umfang wurde jedoch nicht gegeizt. Auch stylusgerechte Knobeleinlagen bei Schatztruhen fügen sich gelungen ein. Verbesserungspotenzial gibt es aber genug: So geriet die Optik des Öfteren unnötig düster und die häufigen nervigen Ladepausen dürften einen neuen Längenrekord in der Modul-Ära aufstellen.



DS Klein, aber oho: Die mobile Lara ist so agil wie auf den Heimkonsolen.



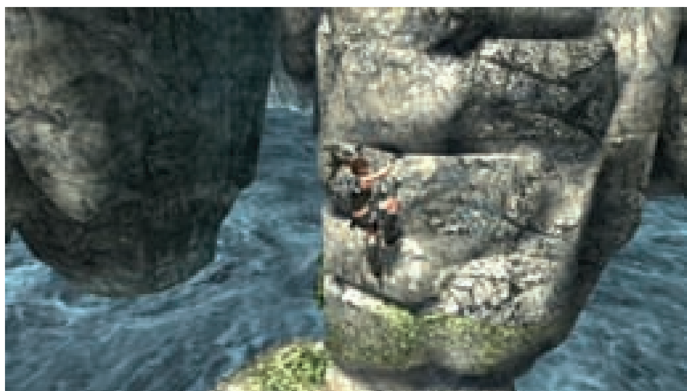
DS Rätsel wie das "Tetris"-artige Schatztruhenknacken gibt's nur auf DS.

Ulrich Steppberger



"SUPER"

Das lange Warten auf Laras Rückkehr hat sich gelohnt: "Underworld" ist ein Traum für Kletterfreunde, denn die weitläufigen Umgebungen stecken voller kniffliger Abschnitte, bei denen Akrobatik im Fokus steht. Dass im Gegenzug nur wenige Rätsel auftauchen und die Ballereinlagen einmal mehr chaotisch ablaufen, nehme ich dafür gerne in Kauf. Lara steuert sich so gut wie in den Vorgängern, wird dafür aber endlich Next-Gen-würdig in Szene gesetzt: Forscherin und Umgebungen sehen auf PS3 und Xbox 360 toll aus. Dass die aufdringliche Kamera häufig zu nahe dran ist und ohne manuelle Justierung die Übersicht fehlt, ist lästig, aber beim Zocken mit normalen Pads verschmerzbar. Auf dem Wii nerven die umständlichen Kontrollen mehr, weshalb Remote-Forscher (auch wegen der abgespeckten Levels) das Lara-Fieber weniger packt.



Wii Die Wii-Fassung schlägt sich wacker, ist aber einfacher designt: Bei PS3 und Xbox 360 wäre z.B. diese Kletterpassage spielerisch etwas ausgefeilter.



360 Schießereien gibt es nur, wenn sich Lara auf dem Schiffstanker ihrer Erzrivalen befindet – sie sind zum Glück nicht weiter problematisch.

rung der sonstigen Klettereien. Auch Motorradeinlagen wurden nicht vergessen. Diese spielen sich spürbar flotter und interessanter als bei "Legend": Und selbst wenn sie nicht gefallen sollten (die Meinungen bei uns sind geteilt), gehen sie zumindest schneller vorbei als letztes Mal. Laras kompletter Einsatz dagegen hat eine ordentliche Länge: Rund zehn Stunden braucht Ihr bis zum Ende, danach bleibt die Suche nach fies versteckten Relikten. Leider nicht mehr dabei sind Wettbewerbe gegen die Uhr, auch freispielbare Gimmicks wurden weitgehend gekappt.



PS3 Schöne Aussicht: Thailand bietet die ansehnlichsten Umgebungen, den Großteil des Abenteuers verbringt Ihr jedoch unter Tage – der Titel "Underworld" ist Programm.

Abenteuer fürs Auge

Dass mit "Underworld" erstmals ein "Tomb Raider"-Teil auf der aktuellen Hardware-Generation entstand, sieht man sofort: Lara sieht auf PS3 und Xbox 360 realistisch aus wie noch nie, auch die Umgebungen strotzen vor Details und glänzen mit schönen Texturen. Egal, ob der vielfältige Pflanzenwuchs in den Außenbereichen von Thailand und Mexiko oder die zerklüfteten Felsformationen in der Arktis und am Meeresgrund – alles wirkt realistisch, originalgetreu modelliert und äußerst ansehnlich. Besonders erfreulich: Die Bildrate bleibt während des Abenteuers stabil.

Auf dem Wii macht "Underworld" einen guten, wenn auch optisch bescheideneren Eindruck. Allerdings fallen einige Änderungen auf: Zahlreiche Passagen wurden simpler gestrickt. Die teilweise hinzugekommenen schlichten Gesten-Rätsel ändern an diesem Umstand wenig. Ein weiterer Knackpunkt ist die hakeligere Steuerung, bei der wichtige Aufgaben z.B. auf den winzigen Minus-Knopf gelegt wurden. Speziell das öfters benötigte Nachjustieren der Kamera durch Knopfdruck und Remotebewegungen fällt nervig aus. *us*



PS3 Ms. Croft ist jetzt besonders gelenkig: Sucht sie an Wänden ohne klare Griffkanten Halt, streckt sie schon mal alle Viere von sich. Schön zu sehen: Lara wird schmutzig, wenn sie länger in dreckigem Gelände unterwegs ist.

Entwickler **Crystal Dynamics, USA**
Hersteller **Eidos**
Termin **im Handel**
Preis **40-60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- weitläufige und komplexe Szenarien
- Klettern steht im Mittelpunkt
- Handlung schließt sinnvoll ab
- kurze, aber gute Motorradpassagen
- **PS3 vs. 360**: Auf der Xbox wirken Kameraschwenks etwas flüssiger.

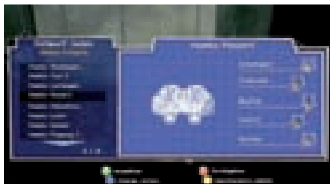
SPIELSPASS

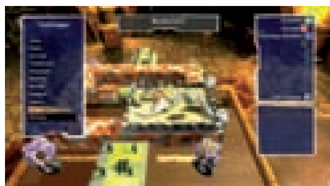
Singleplayer	9 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	–	**85**
Grafik	9 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	8 von 10	Wii
Multiplayer	–	**82**
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	7 von 10	DS
Multiplayer	–	**74**
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Knifflige Klettereien und viel Forschen mit einer Prise Ballern, verpackt in feiner Optik – Laras Abenteuer ist klasse.

Banjo-Kazooie: Schraube locker

360 Action-Adventure





360 Werkstatt: Wählt vorgegebene Fahrzeuge (oben) oder baut Euer eigenes.



360 Oberwelt: In Showdown Town findet Ihr die Zugänge zu den Levels. Die Türen sind mit Zahlen versehen, nur wenn Ihr die erforderliche Zahl an Puzzle-Teilen habt, öffnen sie sich.

"Nostalgie ist toll, und es steckt auch viel davon in 'Banjo-Kazooie: Schraube locker'. Aber das kann nicht das Fundament für ein Produkt sein. Du musst versuchen, ein größeres Publikum zu erreichen. Den treuen Fans ein Spiel zu verkaufen ist wunderbar, aber wir brauchen mehr Kunden." Dieses Statement stammt von Rares Studio-Boss Mark Betteridge, der der englischen Videospiel-Zeitschrift EDGE in der November-Ausgabe Rede und Antwort stand. Seine Aussage trifft den Kern des Spielspaß-Problems: Die Entwickler haben auf Biegen und Brechen versucht, die Jump'n'Run-Wurzeln der "Banjo-Kazooie"-Serie zu kappen. Herausgekommen ist eine halbgare Mischung aus Minirennspiel-Sammlung, Vehikel-Baukasten und Oberwelterkundung, die Einsteiger mit ihrer Optionsvielfalt überrollt.

Dreigeteilt

Richtig gelesen: "Schraube locker" ist ein Fall für Vielspieler, Gelegenheitszocker werden in der ersten Stunde so mit Namen, Charakteren, Lokalitäten und anderen Infos bombardiert, dass sie mit dem Gedanken "zu komplex!" das Pad wohl gleich wieder aus der Hand legen. Dabei besteht das Grundkonzept nur aus drei Teilen: einer Oberwelt mit Eingängen in die Levels, der Vehikel-Werkstatt und den Rennen innerhalb der Levels. Als Bär Banjo mit Vogel Kazooie im Rucksack sucht Ihr den Eingang in ein Areal, absolviert dort Wettläufe mit verschiedenen Fahrzeugen (Autos, Panzer, Boote, Flugzeuge oder Eigenkreationen, die alle mögliche Formen haben können), sackt bei Gewinn Puzzleteile ein und erschließt Euch so den Zugang zu weiteren Abschnitten.

Das ist nicht wirklich viel Spiel fürs Geld, daher soll das Bauen von individuellen Vehikeln für längere Motivation sorgen. Vor das Konstruieren haben die Entwickler allerdings das Sammeln von Einzelteilen gesetzt: In der Oberwelt sind Kisten versteckt, die Ihr zum Werkstatt-Meister Mumbo bringen müsst. Der extrahiert den Inhalt und fortan gehören Objekte wie Goodie-Scanner, Flügel, Seitenpanzerung, Hafträder, Stoßfänger und Eierkanone zu Eurem Montage-Repertoire. An einem bestimmten Entwicklungspunkt müssen die Macher allerdings gemerkt haben, dass das Sammeln und der langwierige Rücktransport nerven. So bekommt Ihr in einer der häufigen und langen Ladezeiten plötzlich mitgeteilt, dass Ihr Euch via Nach-oben-Druck aufs Steuerkreuz direkt zur Werkstatt beamen könnt... aha!

Unverständlich auch die altbackene Präsentation mit zahllosen Textboxen, die auf Röhren-TVs nahezu unidentifizierbar klein ausfallen und schon mal ein Schnelllese-Diplom voraussetzen – so fix werden einige Hinweise ausgeblendet. Ein online erhältlicher Patch soll in diesen Tagen die Schlamperei beheben. Für Rare-Verhältnisse ungewöhnlich sind die etwas trägen, ungenauen Kontrollen: Bei den Rennen funktioniert alles einwandfrei, geht Ihr mit dem Bären jedoch per pedes auf Erkundungstour, steuert es sich schwammig – Klettereinlagen auf mächtige Kräne werden mitunter von ungewollten Abstürzen begleitet.

"Banjo-Kazooie: Schraube locker" will viel und macht nur einiges richtig. Neue Kundschaft wird so nicht erschlossen, Herr Betteridge! *os*



360 Rennen: Hinter den Level-Türen erwarten Euch meist dröge Wettläufe.



Oliver Schultes

"LAHM"

Zu SNES- und N64-Zeiten war das goldene Rare-Logo auf der Packung gleichbedeutend einem Qualitätssiegel, seit dem Wechsel ins Microsoft-Lager ist allerdings die Konstanz dahin. "Banjo-Kazooie: Schraube locker" spiegelt diese Entwicklung in fast allen Bereichen wider: Die Rennen als Haupt-Spielelement wirken lieblos designt, hakelig oder einfach langweilig. Der Vehikel-Editor bietet wie ein Lego-Baukasten unzählige Möglichkeiten – sofern Ihr die Teile mühsam in der Oberwelt zusammentragen wollt. Die Renneinlagen waren mir nämlich zu dröge, als dass ich sie mit einem verbesserten Gefährt auf eine neue Bestzeit hin hätte spielen wollen, das Ergattern eines Puzzleteiles reichte mir – schließlich öffnen sich so die Wege in neue Levels. Die Motivation hält jedoch nicht lange, da sich die Aufgaben (Rennen gewinnen) wiederholen. Nichts Positives? Doch. Die manchmal leicht ruckelige, aber detailreiche Grafik, die Spielphysik, welche bei selbstgebauten Gefährten gnadenlos Konstruktionsfehler aufdeckt, und der immer wieder durchblitzende Humor retten das Xbox-360-"Banjo-Kazooie" ins obere Mittelmaß. Der Online-Multiplayer-Modus, der wie ein Sammelsurium der Solospieler-Aufgaben wirkt, reizt zudem eine Zeitlang zum Experimentieren mit verschiedenen Vehikeln und Eigenkreationen.

Entwickler	**Rare, England**
Hersteller	**Microsoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Text: einstellbar**

- » umfangreicher, leicht zu bedienender Editor, der das Erstellen von abgefahrenen Vehikeln erlaubt
- » 6 Schauplätze mit über 100 Minigames
- » Mixtur aus Rennspiel und Konstruktion

SPIELSPASS

Singleplayer	**6 von 10**
Multiplayer	**6 von 10**
Grafik	**8 von 10**
Sound	**7 von 10**

63

FAZIT » Zusammengeschustert: Der Mischung aus Minigames mit Rennspiel-Aspekt und Fahrzeug-Editor fehlt es an einer klaren Linie.

Call of Duty: World at War

PS2 PS3 360 Wii DS Ego-Shooter 

"Warte, bis Du die Schreie von sterbenden Deutschen hörst", ermahnt Sergeant Reznov in Stalingrad Private Petrenko. Beide sind Russen, beide mit amerikanischem Dienstgrad. Willkommen im Zweiten Weltkrieg, wie ihn sich Entwickler Treyarch vorstellt. Das Spiel geizt nicht mit harten, zynischen Betrachtungsweisen. Zwischen jeder Mission konfrontieren Euch die Entwickler mit Daten und Zahlen zur Kriegsindustrie, verfeinert mit historischen Filmaufnahmen. Doch eine klare Position bezieht das Spiel nie. Sollte dies ein Antikriegsspiel sein, ist die Botschaft gut versteckt.

Gleich in den ersten Spielminuten wird eine brennende Zigarre im Gesicht Eures amerikanischen Mithäftlings ausgedrückt, Sekunden später schneidet ihm jemand die Kehle durch. Als man auch Private Miller – das seid Ihr – ans Leder will, wird der Angreifer von hinten niedergestreckt. Nach diesem Auftakt nimmt Euch das Spiel an die Hand und lässt sie nicht mehr los. Wie auf den Schienen einer Geisterbahn rennt und schleicht Ihr durch enge Bunker und vermeintlich weitläufige Schlachtfelder, wo Euch die volle Wucht der zahlreichen Skript-Ereignisse trifft. Um Euch herum donnern Explosionen, pfeifen Kugeln vorbei und sterben Freund wie Feind. Zu unterscheiden sind sie ohnehin schwer. Gut, dass 'Friendly Fire' nach "Call of Duty 4" nur noch in der Wii-Version nervt. An vorgegebenen Stellen überquert Ihr hüfthohe Hindernisse oder bemannt feste Geschütze, um feindliche Horden samt Kriegsgerät zur Strecke zu bringen. Doch nicht nur das Leveldesign erinnert an die Kirmes. Auch die Schusswechsel wecken Assoziationen zu den beliebten Schießbuden, bei denen Ziele plötzlich hinter ihrer Deckung erscheinen und wieder abtauchen. Lasst Euch am besten auf Tempo und Dramaturgie ein, die Euch die Entwickler vorgeben, dann stört das nicht weiter und das audiovisuell famose HD-Spektakel entfaltet seine volle Wirkung. Haltet Ihr Euch nicht daran, verpufft der Effekt schnell. Beispiel: Feindliche Soldaten stürmen ein Lager. Welle um Welle erledigen wir, um herauszufinden, ob an bestimmten Stellen unendlich viele Gegner nachrücken. Schließlich sorgte das im Vorgänger für Frust. Doch irgendwann wurde es still um uns herum. Keine Musik, kein Lärm, die Verbündeten regungslos. Dann ruft einer, wo es lang geht. Wenig später schießt er an uns vorbei, um den Eindruck zu erwecken, wir müssten flüchten. Nachdem eine ganze Weile nichts geschieht, gehen wir ein paar Schritte und passieren eine unsichtbare Linie – und plötzlich kommen doch neue Feinde.


360 In Stalingrad lauern die Deutschen: Sie tauchen hinter ihrer Deckung auf, eröffnen das Feuer und ducken sich wieder. Dann wechseln sie die Position und strecken ihren Kopf erneut empor. Manche rennen herum, andere stehen dumm da.

Für Ärger in mehrfacher Hinsicht sorgen Granaten: Die Wirkkraft der eigenen ist kaum spürbar, während Euch feindliche Sprengkörper meterweit aus der Deckung scheuchen. Im Eifer des Gefechts überseht Ihr zudem schnell die eingeblendete Warnung bzw. Aufforderung zum Zurückwerfen. Wir sind sogar mehrfach gestorben, ehe der Warnhinweis überhaupt zu sehen war. Nützlicher ist da schon der angepriesene Flammenwerfer. Mit unendlichem Munitionsvorrat ist er auf kurze bis mittlere Entfernung eine starke Waffe. Nach Gebrauch muss er lediglich abkühlen. In den neuen Panzerpassagen wollen jedoch manche Feinde einfach nicht sterben, obwohl das Gras um sie herum bereits lichterloh brennt. Versengtes Fußvolk fällt in der deutschen Version übrigens ohne sichtbaren Schaden sofort zu Boden.

Technik, die begeistert

Trotz der Ärgernisse ist "Call of Duty: World at War" ein mitreißendes Spiel – die Steuerung punktgenau und flott, ebenso die Grafik, die mit 60 Bildern pro Sekunde und spektakulären Effekten beeindruckt. Teils schwache Texturen und eine gewisse Sterilität stören kaum. Da die Solo-Kampagne in zwei Szenarien stattfindet, ist auch für grafische Abwechslung gesorgt. Wo der Pazifikeinsatz gegen Japan auf Grün- und Brauntöne setzt, legen Stalingrad und Berlin den Schwerpunkt auf Grau. Auch akustische Vielfalt wird geboten: Von treibenden Industrial-Beats bis zu pathetischen Orchesterklängen sorgt ein breites Spektrum für die passende Untermalung.

Neben dem offenen Kampf steht in Stalingrad auch Schleichen auf



Philip Ulc

"GEHT SO"

"World at War" bietet mir zu wenig Eigenes, und wenn, dann wirkt es schlecht umgesetzt: Der Flammenwerfer ist zu stark, die Panzermission ein spielerischer Witz, der Schleicheinsatz aus dem Vorgänger geklaut. Mir fehlt das storytechnische Drumherum – die Missionen sind lose miteinander verknüpft, der Entwickler setzt darauf, dass ich im Geschichtsunterricht aufgepasst habe. Der Grundtenor des bombastisch inszenierten Weltkrieges ist Rache und Vaterlandsstolz. Wüste Feindbeschimpfungen im Sekundentakt sind daher gängige Alltagssprache im nachgestellten Pazifik-Krieg – befremdlich. Zumindest ist nach sieben Stunden reiner Spielzeit der Spuk vorbei.



Michael Herde

"GUT"

Der Online-Modus sowie die gelungen umgesetzte Splitscreen-Kampagne sind fantastisch, technisch ist das Spiel eine Wucht. Es reißt Euch mit, schüttelt Euch durch und lässt Euch mit Schwindel und Ohrensausen zurück. Doch plant nicht, die eng gesteckten Pfade zu verlassen! Was die Entwickler nicht wollen, geht nicht. Okay, die höheren Schwierigkeitsgrade lassen ohnehin keine Zeit zum Erkunden. Nervig sind aber die unausgewogenen Granaten und teils lahme Waffen. Der Flammenwerfer wiederum ist dermaßen stark, dass er mir in jeder Sekunde, in der ich ihn benutze, klar macht, wie geil die Entwickler anscheinend Krieg finden. Nicht, dass es diesen Hinweis noch gebraucht hätte.

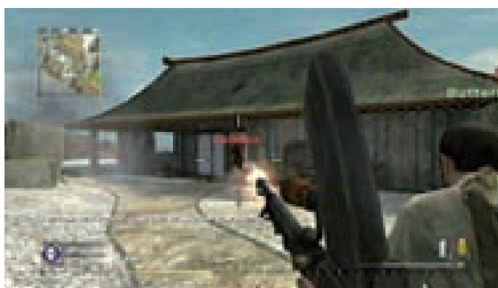

360 Wird der Flammenwerfer zu heiß, muss er abkühlen. Mit unbegrenzter Munition ist er die stärkste Waffe, fackelt Euch in engen Schützengräben also nicht selbst ab!



PS3 Inszenatorisches Highlight in "Call of Duty: World at War": An Bord der Blackcat versenkt Ihr feindliche Schiffe und holt japanische Zeros vom Himmel, während Ihr die eigene Flotte beschützt. Dabei wechselt Ihr mehrmals die Geschütze.



Wii Die Wii-Version hält nicht nur in grafischer Hinsicht mit PS3 und Xbox 360 mit. On- und offline geht hier die Post ab.



Wii Trotz geringeren Umfangs macht der Online-Modus zu acht eine Menge Spaß, allerdings erfordern präzise Schüsse Übung.

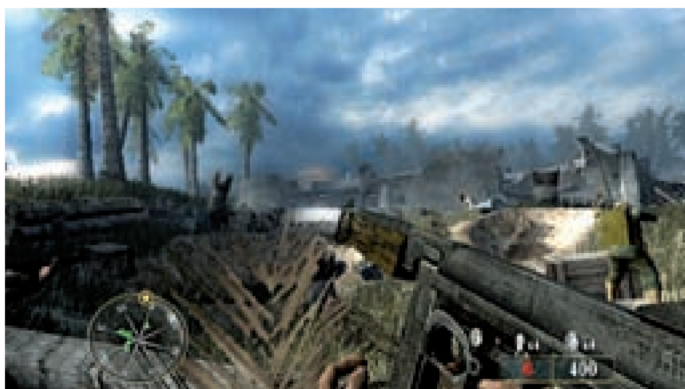
dem Programm. Ihr folgt Eurem Vorgesetzten durch Straßen und Häuser, flüchtet vor deutschen Flammenwerfern und schaltet einen Scharfschützen aus. Im Pazifik hingegen schützt Ihr an Bord eines Blackcat-Flugzeuges Eure Flotte vor japanischen Jägern. Wechselt dabei ständig die Geschütze und rettet Überlebende – definitiv der inszenatorische Höhepunkt eines Spiels, das sonst oftmals zu sehr an die Vorgänger erinnert.

Mehrspieler-Hit!

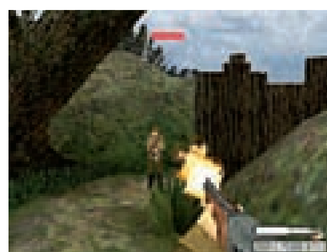
Wer "Call of Duty 4" gespielt hat, fühlt sich bei "World at War" sofort heimisch, die altmodischen Waffen sind nach den Hightech-Wummen aber ein Rückschritt. Fortschrittlicher gibt sich der Mehrspieler-Modus, der den des Vorgängers aufgreift und verfeinert. Im Rahmen des erweiterten Perks-Systems sammelt Ihr Erfahrungspunkte und erwerbt neue Fähigkeiten, während Ihr mit zunehmendem Rang immer neue Möglichkeiten und Modi ergattert. Zudem spielt Ihr die Kampagne optional im Quartett oder zu zweit mit geteiltem Bild.

Krieg ohne HD?

Auf der PS2 erlebt Ihr andere Levels, in denen extremes Ruckeln und Zappel-Texturen die Orientierung und das Zielen erschweren. In Bewegung wirkt "Call of Duty: World at War – Final Fronts" abstoßend und ist nur mit einhergehender Schwindel-Warnung zu empfehlen. Sogar die DS-Version sieht im Verhältnis besser aus. Detaillierte Grafiken sausen über den oberen Bildschirm, während Ihr auf dem unteren die Blickrichtung bestimmt. Gesteuert wird per Kreuz, geschossen mit der Schultertaste. Weil Zielen nur über einen zu kleinen Button auf dem Touchscreen möglich ist, spielen sich die Schusswechsel unnötig kompliziert. In spannenden Minispielen entschärft Ihr Landminen und richtet Mörser aus. Die Wii-Version ist nahezu inhaltsgleich zum HD-Krieg und schlägt sich trotz schwächerer Technik tapfer. On- und Offline-Modi sind optional mit dem Wii Zapper spielbar. *mh*



PS2 Ruckelgrafik mit zuckenden Texturen vermiest Euch die Freude am ansonsten ordentlichen Spiel. Heftiges Tearing trennt den Kopf des Kameraden ab (Mitte rechts).



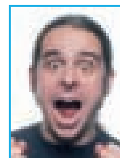
DS Trotz umständlicher Handhabung spielt sich die DS-Version gut.

GESCHNITTEN



Keine Nazi-Zombies in Deutschland!

Logisch, dass SS-Abzeichen und Hakenkreuze fehlen, zusätzlich hat es einen Spielmodus erwischt: Deutsche Gamer dürfen nach einmaligem Durchzocken keine angreifenden Nazi-Zombies zusammen mit Freunden in Stücke ballern. Zudem wurden Zwischensequenzen geschnitten, Blut reduziert und auch der Flammenwerfer kam nicht ungeschoren davon: Streift Gegner mit dem Feuer und sie fallen sofort um.



"SUPER"

Matthias Schmid

Wahnsinn! Die Action ist derart bombastisch in Szene gesetzt, dass die dümmliche Kriegstreiberei der US-Entwickler schnell in den Hintergrund tritt. Steuerung: tadellos. Grafik: genial. Spieltempo: hoch. Mit dem Flammenwerfer HD-Feinde abzufackeln, ist harter Tobak – schlafende Soldaten zu erschießen (wie in "Call of Duty 4") aber nicht weniger verwerflich. Der Mehrspieler-Modus wird mich wieder für Monate fesseln: Die zerbombten Maps sehen klasse aus, das Aufleveln macht Laune und die Möglichkeit, Schäferhunde loszuschicken, ist ein toller Einfall.

Entwickler	**Treyarch, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro (PS3/360), 60 Euro (Wii), 40 Euro (PS2/DS)**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache und Text: deutsch (PS2/PS3/360/Wii); DS: Sprache: englisch, Text: deutsch**

- » spielt zwei parallele Kampagnen
- » steuert erstmals Panzer on- und offline
- » Koop-Modus inklusive Splitscreen
- » **PS3 vs. 360:** seltene Ruckler und Pop-Ups nur auf PS3

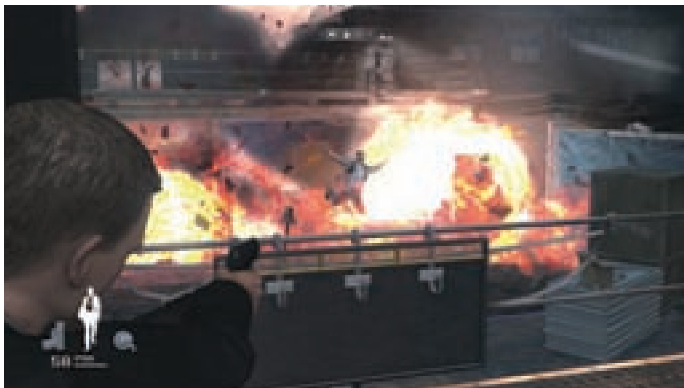
SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	PS2	53
Multiplayer	–		
Grafik	4 von 10		
Sound	7 von 10		
Singleplayer	8 von 10	PS3 / 360	84
Multiplayer	10 von 10		
Grafik	9 von 10		
Sound	9 von 10		
Singleplayer	8 von 10	Wii	81
Multiplayer	9 von 10		
Grafik	8 von 10		
Sound	8 von 10		
Singleplayer	7 von 10	DS	70
Multiplayer	7 von 10		
Grafik	7 von 10		
Sound	7 von 10		

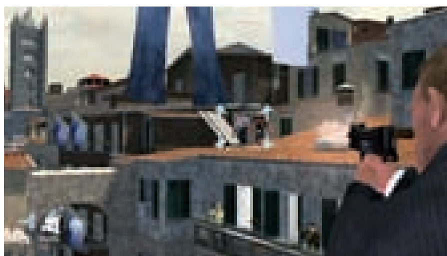
FAZIT » Hirn aus, Feuer frei: Die moralisch fragwürdige Solo-Kampagne reißt mit, der Online-Modus überzeugt auf ganzer Linie.

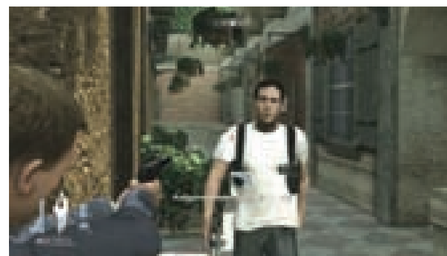
007: Ein Quantum Trost

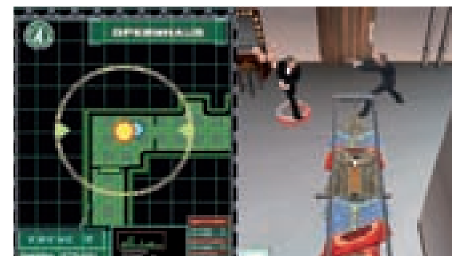
PS2 PS3 360 Wii DS Ego-Shooter / Action  PS3/360/Wii  PS2  DS


PS3 Selbst schuld, wenn die Gegner tonnenweise Sprengstoff herumstehen lassen – so wie hier im Bregenzer Opernhaus!


360 Im Nahkampf drückt Ihr schnell die eingeblendete Taste, um Euren Widersacher leise auszuschalten. Dabei geht Bond sanfter ans Werk als Agentenkollege Bourne.


Wii Die Zielhilfe (blaues Quadrat) lässt die Freiheit, Euer nächstes Opfer selbst zu bestimmen (roter Kreis).


360 Die Umgebung ist stimmig, strotzt aber nicht vor Details. Gegner seht Ihr nur selten aus der Nähe.


DS Haltet den DS quer und kombiniert eine beliebige Taste mit dem Stylus, um zu schießen.

Wer Lizenzprodukte entwickelt, hat es schwer: In "Mortal Kombat vs. DC Universe" wurde die Gewalt zugunsten der DC-Kämpfer reduziert, das neue Bond-Spiel hingegen bietet nur ein kleines Quantum Story. Schließlich wacht der Broccoli-Clan über seine lukrative Bond-Lizenz mit Argusaugen und bestimmt, wann welche Informationen publik werden. So entstand auf Basis der "Call of Duty"-Engine ein linearer Action-Shooter, bei dem spielerisch fast immer Vollgas angesagt ist. Ganze 10 der 15 Levels bestehen aus Schlüsselsequenzen von "Casino Royale", die als Flashbacks an Szenen des neuen Films anknüpfen. Wegen der zu leisen Sprachabmischung während der Missionsbesprechung bekommt Ihr davon aber wenig mit. So klappert Ihr unmotiviert die permanent wechselnden sowie überraschend farbenfrohen Schauplätze ab und erledigt Schießbudengegner, die nur selten kooperieren oder Flankierungsversuche starten.

Versions-Vielfalt

Dennoch macht Bond Spaß: Die Steuerung inklusive Deckungssuche funktioniert präzise und wenn zwischendurch mal nicht das Skript-Inferno Euer Tempo vorgibt, steht behutsames Vorgehen auf dem Plan: Beschränkt Euch auf leise Nahkampfmoves und schallgedämpfte Waffen, wenn Ihr beispielsweise durch die Bregenzer Oper oder ein Casino-Hotel streift. An besonderen Stellen teilt sich das Bild und Ihr stimmt Bewegungen mit der Blickrichtung der Wachposten ab.

Grafisch erreicht Bond selbst auf PS3 und Xbox 360 nur Mittelmaß: Viele Texturen wirken karg, dafür sind Teile der Levels zerstörbar. Derbe Ruckler findet Ihr nur in der Wii-Version, dank der cleveren Aufschalthilfe trefft Ihr Euer Ziel trotzdem. Auf der PS2 läuft es flüssiger, zudem blickt Ihr Bond hier konstant über die Schulter. Dadurch steuert sich der Agent bedächtiger, aber auch weniger präzise. Handheld-Bonds machen am besten einen großen Bogen um die DS-Version. Ödes Schlüsselsammeln und umständliche Menüs machen die unfairen Gefechte nämlich nicht besser. *mh*



Michael Herde

"GEHT SO"

Nach sechs Stunden habe ich den Abspann gesehen. Der Umfang ist ein Witz, zumal sich der Wiederspielwert aufgrund der linearen Levels und vorbestimmten Ereignisse in Grenzen hält. Daran ändert auch der in allen Belangen durchschnittliche Mehrspieler-Modus nichts. Immerhin lassen sich nach erfolgreichem Vorgehen neue Waffen kaufen. Bis zum Finale sorgt Bond für seichte Popcorn-Unterhaltung, bietet aber bis auf das wunderschöne Bregenz-Level nichts, woran ich noch lange denken werde. Zu austauschbar ist das permanente Getöse. Da lockt das gesteigerte Agentenflair der PS2-Fassung schon eher, allerdings ist hier die Steuerung etwas nervös. Die Wii-Version fällt technisch deutlich ab, was die Daueraction ziemlich trübt. Für mich ist Bond ein klarer Fall für die Videothek: ausleihen, durchspielen, fertig!


PS2 Wehe, wenn Bond den Raketenwerfer findet – dann ist der Heli Geschichte!

Entwickler	**Treyarch, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro (PS3/360), 60 Euro (Wii), 40 Euro (PS2/DS)**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache und Text: einstellbar (PS3/PS2/Wii), deutsch (360, DS)**

- 15 Kapitel, 10 davon aus "Casino Royale"
- lediglich lose Story-Fragmente
- nur Action, keine Fahrmissionen
- PS2-Version mit Schulterperspektive
- Wii-Version mit Vierspieler-Modus

SPIELSPASS

	PS2	PS3 / 360	Wii	DS
Singleplayer	7 von 10	7 von 10	6 von 10	4 von 10
Multiplayer	–	6 von 10	6 von 10	–
Grafik	7 von 10	7 von 10	5 von 10	6 von 10
Sound	6 von 10	6 von 10	6 von 10	5 von 10
Wertung	71	73	63	41

FAZIT » Effektvolles Popcorn-Kino zum Selberspielen, das gut unterhält, solange es dauert, und danach bald in Vergessenheit gerät.

LocoRoco 2

M! HIT

PSP **Geschicklichkeit** 

Was ist kugelrund, knuffiger als jedes Tierbaby und ausgesprochen musikalisch? Sonys "LocoRoco"-Rasselbande. Die putzigen Kullerblobs wagen auf ihrer angestammten PSP-Heimat ein Comeback. "LocoRoco 2" hält sich wenig überraschend fast sklavisch an das Grundkonzept des ersten Auftritts. Gut so! Der "Cocoreccho!"-Ableger im PlayStation Network der PS3 zeigte, dass die Knuffelkerlchen nicht in jeder Situation funktionieren. So rollt Ihr Eure Schützlinge wieder durch Neigen des Bildschirms mittels der Schultertasten durch knallbunte Landschaften, hüpft über Hindernisse und fresst bestimmte Beeren, um Euch zu vermehren. Ein paar sinnvolle Änderungen haben sich die Entwickler aber einfallen lassen: So gerieten die Levels deutlich verzwickter, wer alle 20 LocoRocos finden will, muss wesentlich mehr Geheimräume aufspüren. Dazu wurden ein paar frische Gegnertypen und Situationen erfunden, die Kerlchen können sich etwa an Wurzeln festbeißen und damit frische Abschnitte erreichen. Außerdem folgt Ihr jetzt einer schrägen Story, die Euch zwischendurch in Minispiele schickt, bei denen Ihr z.B. putzige Würmer auf den Kopf haut oder Angreifer mit einer Zielkreuzkanone abwehrt. Auch das Aufspüren der MuiMui genannten Wesen hat mehr Hintergrund, denn von gefundenen Komponenten baut Ihr diesen "Sims"-mäßig ein Eigenheim zusammen, in dem sie dann frei herumwuseln.

"LocoRoco 2" versprüht wieder gute Laune und macht richtig Spaß, ähnelt seinem Vorgänger jedoch insgesamt fast zu sehr – mochtet Ihr den oder ist das Euer erstes Mal mit den Blobs, dann gibt es nur eins: loskugeln! *us*



"GUT"

Ulrich Steppberger

Eigentlich liebe ich die putzigen Glubschaugenblobs immer noch wie beim ersten Teil – warum also nur ein 'Gut'-Gesicht? Trotz der willkommenen Änderungen wie die Minispiel-Einlagen oder den Aufbau des MuiMui-Hauses und der anspruchsvolleren Levelgestaltung habe ich ein permanentes Déjà-vu-Gefühl. Das liegt vor allem daran, dass der Löwenanteil des Blob-Abenteuers sich genauso anfühlt wie der Erstling – aber lieber so als ein weiterer Ausrutscher wie der PS3-Abstecher. Denn ein klasse Spiel ist "LocoRoco 2" trotz meiner Nörgelei.



PSP "LocoRoco 2" greift gerne auf Ideen des Erstlings zurück, so nimmt Euer sonst runder Blob auch diesmal eigenwillige Formen an.

Entwickler	**Metanet Software, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**31. Oktober**
Preis	**20 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- » weniger, aber dafür variantenreichere Kuller-Landschaften
- » zusätzliche Minispiele und mehr Möglichkeiten für das MuiMui-Wohnhaus
- » LocoRoco-Suche spürbar kniffliger

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**86**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » Wieder umwerfend charmanter Geschicklichkeitstest, der aber trotz ein paar guter Neuerungen nicht mehr so frisch wirkt.

Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf

M! HIT

DS **Adventure / Denkspiel** 

Bescherung für DS-Besitzer: Nintendo bringt "Professor Layton" doch noch dieses Jahr nach Europa und hat dabei Sorgfalt walten lassen. Neben der gewohnt guten Übersetzung wurden auch eine Handvoll Rätsel für den europäischen Markt ausgetauscht – das ist vernünftig, denn manch Knobelei der US-Fassung wäre für Einheimische kaum zu lösen gewesen.

Als namensgebender Held und Rätselkenner ist es Euer Ziel, im kuriosen Örtchen Saint-Mystère einen verborgenen Schatz zu finden. Dazu marschiert Ihr nach gängiger Point'n'Click-Art durch die Gassen und führt Gespräche mit den Bewohnern. Die rücken ihre Hinweise aber meist nur raus, wenn Ihr eine Denkaufgabe lösen könnt. Bis zu 130 davon findet Ihr im Abenteuer, außerdem gibt es wöchentlich Nachschub per Download. Von Wortspielen über Streichholzlegereien, tückischen Logikfragen und kniffligen Zeichnungen reicht das Sortiment. Simpel sind die Puzzles selten, weil aber nie Zeitdruck besteht und zur Not Tipps gekauft werden können, bleibt Ihr selten länger hängen.

Die interessant inszenierte Story wird durch hübsch gezeichnete Porträts und Umgebungen sowie stimmungsvolle Musik liebevoll in Szene gesetzt, die Mischung aus Abenteuer und Denksport geht voll auf. Etwa zehn Stunden dauert es, bis Ihr den Fall gelöst habt, dann warten besonders harte Bonus-Kopfnüsse auf Euch oder Ihr löst entspannt Nebenaufgaben, die der Professor in seinem Koffer herumschleppt. Charmanter kann eine Rätseltour kaum ausfallen – hoffentlich kriegen wir auch die beiden Nachfolger. *us*



"SUPER"

Ulrich Steppberger

Normale Adventures spiele ich weniger gerne, aber "Professor Layton" ist etwas anderes – und dadurch besser. Die zahlreichen Rätselaufgaben stecken voller Varianten, da kommt keine Langeweile auf. Zum Glück hält die Handlung mit ihren skurrilen Charakteren und interessanten Wendungen mit, weshalb beide Hälften der Genremischung prima funktionieren. Ein Lob gibt es von mir für die durchdachte Lokalisierung, die potenzielle Übersetzungsstolperer vermeidet. Saint-Mystère ist auf jeden Fall einen Ausflug wert – und das nicht nur für Adventure-Profis.



DS Im Dorf trefft Ihr auf viele schräge und nicht immer hilfsbereite Gestalten.



DS Lasst Euch nicht täuschen: Was einfach klingt, ist manchmal richtig schwer.

Entwickler	**Level-5, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

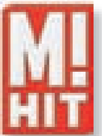
- » über 130 Rätsel und Nebenaufgaben
- » weitere Kopfnüsse per Internet-Download
- » motivierende Detektiv-Rahmenhandlung
- » gelungenes Hinweissystem
- » einige Europa-exklusive Rätsel dabei

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**85**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Motivierend in Szene gesetztes Point'n'Click-Abenteuer, das voller gelungener Rätselaufgaben steckt.

Guitar Hero: World Tour



360 PS2 PS3 Wii **Musikspiel** 

Der Name "Guitar Hero" führt in die Irre: Die aktuelle Episode "World Tour" holt Gesang und Schlagzeug ins Boot und lockt mit zusätzlicher Peripherie zum Bandauftritt.

Frisches Equipment

Die neue Gitarre ist einwandfrei verarbeitet, hübsch anzusehen und gegenüber Vorgängermodellen um zwei Features erweitert. Erstens: Neben den fünf bunten Standardknöpfen befindet sich die Slide-Bar, welche auf Berührung reagiert, bei bestimmten Solopassagen zum Einsatz kommt und eine Alternative zur jetzt vergrößerten Anschlagwippe darstellt (einfach antippen). Zweitens: Etwas oberhalb des Whammy-Hebels sitzt eine Taste für die Aktivierung der Star-Power – bequem via Handballen zu erreichen; alternativ reißt Ihr wie gewohnt den Gitarrenhals gen Himmel, um den Punktemultiplikator zu starten.

Über das Mikrofon gibt es nicht viel zu sagen: Wer auf das "Guitar Hero"-Logo verzichten kann, nutzt das zum Beispiel von "Rock Band" oder "SingStar".

Das Schlagzeug hingegen stellt das Pendant von "Rock Band" in den Schatten: Fünf gummierte Schlagflächen sorgen für ein realistisches Zurückfedern der Schlagstöcke und verringern das nervige 'Tack'-Geräusch. Die Becken thronen wie bei einem echten Drumset über den Trommeln und die Konstruktion des Bassdrum-Pedals lässt den Anschluss einer zweiten Fußmaschine zu – da kommt Doublebass-Feeling auf! Weniger erfreulich dagegen die Standfestigkeit des Pedals: Es fehlt eine Verankerungsmöglichkeit, das auf den Boden gestellte Gerät verrutscht bei exzessivem Treten leicht nach vorne. Bei den ersten ausgelieferten Schlagzeugen in den USA gab es – wie beim ersten "Rock Band" – Probleme mit der Schlag-Abfrage. Auch unser Testgerät machte ab und zu Mucken, vor allem die beiden Becken scheinen Schwachstellen zu sein. Auf Nachfrage teilte uns Hersteller Activision mit, dass dies bei den aktuellen Geräten ausgemerzt sei. Wer dennoch Probleme feststellt, wendet sich an den Kundenservice: Mittels PC-Programm lässt sich die Sensitivität des Schlagzeugs daheim neu justieren.

Auf der Bühne

An der Spielmechanik änderte sich nichts: Aus der Bildschirmtiefe rollen Gruppen von bunten Kreisen auf eine Linie zu – drückt im richtigen Moment die korrekten Tasten und Euer Instrument tönt druckvoll aus den Boxen. Neuerungen findet Ihr bei Bass und Gitarre: Bei Ersterem werden jetzt auch Leersaiten angeschlagen, Gitarristen nutzen die Slide-Bar bei speziell gekennzeichneten Noten. Wer da-



360 Volle Besetzung: Zu viert macht es erst richtig Spaß, die Mitspieler legen jeweils ihre eigene Schwierigkeitsstufe fest. Allerdings: Wenn ein Bandmitglied Mist baut, fliegen alle raus. Rechts im Bild seht Ihr die neuen Tapping-Sequenzen für Gitarre.

MUSIK-GESCHICHTE

Die auf Musikspiele spezialisierte US-Firma Harmonix ("Frequency", "Amplitude") entwickelt die Marke "Guitar Hero". 2005 veröffentlicht Publisher und Zubehörexperte RedOctane den ersten Teil der erfolgreichen Gitarrenspiel-Serie. Das Firmen-Duo Harmonix/RedOctane legt 2006 "Guitar Hero II" nach. Mitte 2006 wird Harmonix vom Musiksender MTV geschluckt, Activision verleibt sich RedOctane ein. Der "Guitar Hero"-Lizenz beraubt, hebt Harmonix 2007 "Rock Band" aus der Taufe, das neben Gitarre und Bass auch Gesang und Schlagzeug ins Spiel integriert. Vor allem der Band-Aspekt und das Drumkit bringen frischen Wind ins Genre und viele Dollars in die Entwicklertaschen. Activision, durch den RedOctane-Kauf in Besitz der "Guitar Hero"-Lizenz, beauftragt Entwickler Neversoft ("Tony Hawk"-Serie) mit dem dritten Teil, der wie "Rock Band" 2007 erscheint, aber weiterhin auf Gitarre/Bass setzt – und dadurch einen Wettbewerbsnachteil hat. Mit "World Tour" zieht die "Guitar Hero"-Serie in puncto Instrumente wieder gleich und bietet gegenüber "Rock Band 2" feine Neuerungen wie die Slide-Bar auf dem Gitarrenhals und das Tonstudio, in dem sich mit einem potenten Editor eigene Songs erstellen und online veröffentlichen lassen.

DIE SONGS

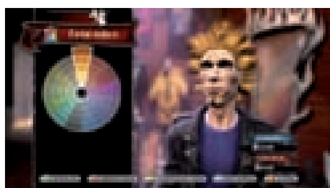
30 Seconds To Mars – The Kill
311 – Beautiful Disaster
Airbourne – Too Much, Too Young, Too Fast
Anouk – Good God
At the Drive-In – One Armed Scissor
Beastie Boys – No Sleep Till Brooklyn
Beatsteaks – Hail To The Freaks
Billy Idol – Rebel Yell
Black Label Society – Stillborn
Black Rebel Motorcycle Club – Weapon of Choice
blink–182 – Dammit
Blondie – One Way or Another
Bob Seger & The Silver Bullet Band – Hollywood Nights
Bon Jovi – Livin' on a Prayer
Bullet for My Valentine – Scream Aim Fire
Coldplay – Shiver
Creedence Clearwater Revival – Up Around the Bend
Dinosaur Jr. – Feel the Pain
The Doors – Love Me Two Times
Dream Theater – Pull Me Under
Eagles – Hotel California
Filter – Hey Man, Nice Shot
Fleetwood Mac – Go Your Own Way
Foo Fighters – Everlong
HushPuppies – You're Gonna Say Yeah!
Interpol – Obstacle 1
Jane's Addiction – Mountain Song
Jimi Hendrix – The Wind Cries Mary
Jimi Hendrix – Purple Haze (Live)
Jimmy Eat World – The Middle
Joe Satriani – Satch Boogie
Kent – Vinternoll2
Korn – Freak on a Leash
Lacuna Coil – Our Truth
Lenny Kravitz – Are You Gonna Go My Way
Linkin Park – What I've Done
Los Lobos – La Bamba
Lostprophets – Rooftops (A Liberation Broadcast)
Lynyrd Skynyrd – Sweet Home Alabama (Live)
MC5's Wayne Kramer – Kick Out the Jams
Metallica – Trapped Under Ice
Michael Jackson – Beat It
Modest Mouse – Float On
Motörhead – Overkill
Muse – Assassin
Negramaro – Nuvole e Lenzuola
Nirvana – About A Girl (Unplugged)
No Doubt – Spiderwebs
NOFX – Soul Doubt
Oasis – Some Might Say
Ozzy Osbourne – Crazy Train
Ozzy Osbourne – Mr. Crowley
Paramore – Misery Business
Pat Benatar – Heartbreaker
Radio Futura – Escuela De Calor
R.E.M. – The One I Love
Rise Against – Re-Education Through Labor
Sex Pistols – Pretty Vacant
Silversun Pickups – Lazy Eye
Smashing Pumpkins – Today
Steely Dan – Do It Again
Steve Miller Band – The Joker
Sting – Demolition Man (Live)
Stuck in the Sound – Toy Boy
Sublime – Santeria
Survivor – Eye of the Tiger
System Of A Down – B.Y.O.B.
Ted Nugent – Stranglehold
Ted Nugent – Original Guitar Duel Recording
The Allman Brothers Band – Ramblin' Man
The Answer – Never Too Late
The Cult – Love Removal Machine
The Enemy – Aggro
The Guess Who – American Woman
The Living End – Prisoner of Society
The Mars Volta – L'Via L'Viaquez
The Stone Roses – Love Spreads
Tokio Hotel – Monsoon
Tool – Parabola
Tool – Schism
Tool – Vicarious
Trust – Antisocial
Van Halen – Hot For Teacher
Willie Nelson – On The Road Again
Wings – Band on the Run
Zakk Wylde – Original Guitar Duel Recording

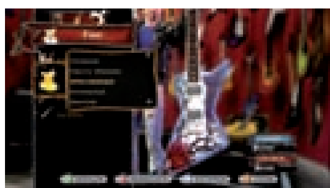
Anmerkung: Alle Lieder liegen in der Original-Fassung vor.

WELCHES PAKET HÄTTEN'S DENN GERN?



"Guitar Hero: World Tour" erscheint in verschiedenen Varianten. Das **Spiel alleine** kostet je nach System 40 (PS2), 60 (Wii) oder 70 Euro (PS3, 360). Das Bundle aus **Spiel und Gitarre** liegt bei 80 (PS2) bzw. 100 Euro. Das Paket mit **Spiel, Gitarre und Mikrofon** kommt auf 100 (PS2) respektive 120 Euro. Das **Komplett-Bundle** aus Spiel, Gitarre, Mikrofon und Schlagzeug schließlich kostet 180 Euro für die PS2 und 200 Euro für alle anderen Systeme.





360 Im Charakter-Editor erstellt Ihr Euren eigenen Rocker inklusive Instrument.



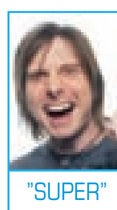
360 Im Aufnahmestudio bastelt Ihr Songs und mixt die Spuren.

mit nicht zurechtkommt, zockt diese Passagen mit den normalen Tasten.

Bei den Spielmodi bleiben Überraschungen aus: Karriere, schnelles Spiel, Duell, Training – meist für eine komplette Band verfügbar. In der Karriere absolviert Ihr Gigs mit festgelegten Setlists samt Zugaben. Einige Veranstaltungen schaltet Ihr nicht frei, sondern blecht dafür. Zwischendurch schließen sich Stars Eurer Band an: So plärrt schon mal ein gut gestalteter Ozzy Osbourne ins Mikro.

Eure kreative Ader bedienen zwei Editoren: Erstellt Musiker samt ihren Instrumenten und individualisiert sie mit unzähligen Gimmicks wie Tattoos und Klamotten. Im Musikstudio schließlich nehmt Ihr eigene Songs auf (mit Spuren für Gitarre, Bass, Schlagzeug und Keyboard – Gesang fehlt), die Ihr via Download allen Spielern zur Verfügung stellt. Erwartet allerdings nicht dieselbe Klangqualität wie bei den Originaltracks: Die Instrumente tönen manchmal etwas schräg.

Lobenswert: Ihr dürft alternativ die "Rock Band"-Instrumente anstöpseln; die Tapping-Sequenzen für Gitarre fallen dann ebenso weg wie die sechste Schlagzeug-Spur. *os*



"SUPER"

Oliver Schultes

"World Tour" landet mit besserer Hardware und Song-Editor vor "Rock Band 2". Die Spielbarkeit ist hervorragend, die neue Anfänger-Stufe macht es Einsteigern noch leichter; am anderen Ende sorgt 'Expert' für verrenkte Gliedmaßen und ein unbeschreibliches Glücksgefühl, wenn man einen Song endlich gepackt hat. Bei den Downloads ist das neue Metallica-Album "Death Magnetic" mein Favorit.

Entwickler **Neversoft, USA**
Hersteller **Activision**
Termin **im Handel**
Preis **70 bis 200 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online),**
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- 86 Original-Songs auf Disc
- umfangreiche Editoren zum Erstellen von eigenen Songs, Charakteren und Equipment
- Gitarre mit Slide-Bar, Schlagzeug mit 6 Spuren (2 Becken, 3 Trommeln, Bassdrum)

SPIELSPASS 91

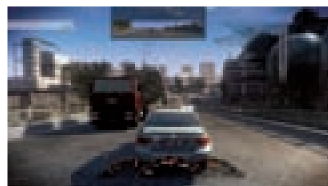
Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » Das aktuell beste Musikspiel: breite Songpalette, exzellente Instrumente und ein umfangreicher Editor – Spielspaß für Monate!

Alarm für Cobra 11: Burning Wheels

360 **Rennspiel** 

Wer hätte das gedacht? Das neue "Cobra 11" schafft es tatsächlich, den großen "Need for Speed"-Konkurrenten auszubremsen – zumindest in technischer Hinsicht. Denn die Grafik der TV-Versoftung sieht wirklich schick aus, bis auf Pop-Ups im Hintergrund gibt es kaum etwas zu meckern. Nur beim spielerischen Teil hakt es weiterhin: Die Fahrzeugphysik passt, doch unklare Routen, nebulöse Missionserklärungen und fehlende Infos, wenn es etwa gegen einen Rivalen geht, bremsen das Fahrvergnügen. Aber immerhin: Wenn's so weitergeht, wird der nächste Teil richtig gut. *us*



Entwickler **Synectic, Deutschland**
Hersteller **RTL Games**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler,**
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

SPIELSPASS 61

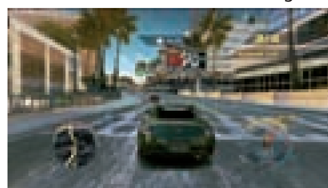
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Grafisch gelungene Ruhrpottraserei, die aufgrund diverser spielerischer Macken nur im Mittelfeld fährt.

Need for Speed Undercover

Wii PS2 PS3 360 PSP DS **Rennspiel** 

EAs Straßenraser musste auf dem Wii spürbar Federn lassen: Dass sämtliche Online-Funktionen fehlen, war zu erwarten, aber auch der Rest zeigt sich abgespeckt. So fällt kurzerhand der vierte Umgebungsbereich in den Bergen weg, während die Rennvarianten vereinfacht wurden und nur vier Autos pro Wettbewerb teilnehmen. Dafür blieb die Polizei erhalten und der grobe Aufbau gleich. Die Grafik macht einen merkwürdig grobschlächtigen Eindruck und passt damit zum Rest – die Umsetzung wirkt lieblos. *us*



Entwickler **EA Black Box, Kanada**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **im Handel**
Preis **50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler,**
Sprache: deutsch, Text: deutsch

SPIELSPASS 79

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » Auch auf dem Wii eine flotte Raserei, die aber abgespeckt wurde und insgesamt weniger stilvoll wirkt.

Mirror's Edge

M! HIT

360 PS3 **Jump'n'Run** 

Auch auf der Xbox 360 begeistert Faiths Flucht – sofern Ihr Euch mit den Trial&Error-Passagen und den etwas eintönigen Missionszielen anfreunden könnt. Berauscht Euch an der wundervollen Grafik und erlebt einen Geschwindigkeitsrausch – die intuitive Steuerung lässt Euch auch in den wildesten Hüpfpassagen nicht im Stich. Technisch freuen sich Xbox-360-Turner über weniger Tearing und spürbar vermindertes Kantenflimmern; dafür gibt es in den Levels so manche Ladezeit. Der ständig benutzte, klickende LB-Button drückt sich weniger angenehm als die weiche L1-Taste des PS3-Pads. *ms*



Entwickler **DICE, Schweden**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **im Handel**
Preis **70 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler (online),**
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

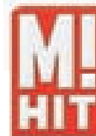
SPIELSPASS 87

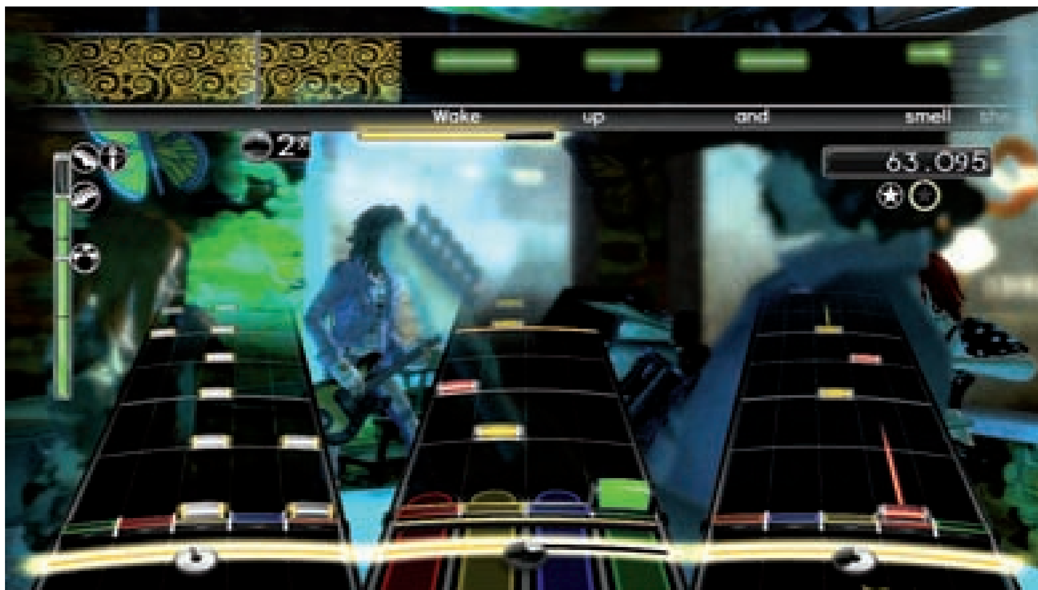
Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	10 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » Grafisch wie spielerisch beeindruckendes Ego-Jump'n'Run – trotz lahmer Story ein einzigartig intensives Spielerlebnis.

Rock Band 2

360 PS2 PS3 Wii **Musikspiel** 





360 Mittendrin und gleich dabei: Beim Bildschirmaufbau hat sich gegenüber dem ersten "Rock Band" nichts geändert – alles steht am gleichen Platz, was den Einstieg zum Kinderspiel macht.



"SUPER"

Ulrich Steppberger

"Rock Band 2" ist wie ein alter Bekannter, der aus dem Urlaub zurückkommt: Wirklich geändert hat er sich nicht, wirkt aber trotzdem frischer. Soll heißen, echte Neuerungen findet Ihr nicht, dafür wurde an allen möglichen Details geschraubt. Besonders begeistert bin ich davon, dass gerade für Solokünstler die Möglichkeiten ausgebaut wurden: Den tollen Tour-Modus endlich auch alleine spielen zu können, ist großartig. Dazu kommt die verbesserte Bedienung der Menüs und die geniale Möglichkeit, Downloadsongs und die meisten Titel des Vorgängers spielen zu können. Die neuen Instrumente sind trotz ihrer Verbesserungen kein Pflichtkauf (zumal die von "Guitar Hero" auch funktionieren), "Rock Band 2" dagegen muss sein. Auch wenn der Konkurrent in einigen Punkten vorne liegt, das Spielgefühl ist immer noch Spitze.

Lediglich zwei Monate mussten Xbox-360-Musiker warten, bis der zweite Teil von "Rock Band" den Weg nach Europa fand – zumindest die Software. Die neuen Instrumente kommen erst mit Verspätung im Dezember, was für potenzielle Erstkäufer eine unglückliche Situation ist: Drumset und Gitarre haben sich zwar nicht großartig verändert, sind aber trotzdem denen des Vorgängers vorzuziehen. Neben dem kabellosen Betrieb besitzt die Klampfe jetzt Sensoren zur automatischen Kalibrierung, eine etwas solidere Verarbeitung und eine sich besser anfühlende Strumbar. Auch das Schlagzeug funktioniert über Funk und kommt mit strapazierfähigerem Fußpedal sowie schlagsensitiven und hörbar leiseren Drumpads. Dennoch: Wer das Komplettset von Teil 1 hat, dem raten wir von einem Neukauf ab. Alternativ könnt Ihr auch die kompatiblen "Guitar Hero: World Tour"-Instrumente benutzen.

Rocken ohne Grenzen

Im Spiel selbst hat sich wenig geändert: Wieder treten bis zu vier Musiker mit Gitarre, Bass, Schlagzeug und Mikrofon an und lassen den Rockstar raushängen. Für die 84 Lieder umfassende Musikliste wurden ausnahmslos Originalkünstler verpflichtet. Die genaue Auflistung seht Ihr im Kasten links. Ein paar prominente Debüts seien kurz hervorgehoben: "Rock Band 2" hat exklusiv Songs von Bob Dylan, AC/DC und Guns N' Roses am Start. Ein paar Lieder teilt man sich mit dem Rivalen "Guitar Hero: World Tour", im direkten Vergleich sind die "Rock Band"-Songs beim Schwierigkeitsgrad etwas moderater geraten.

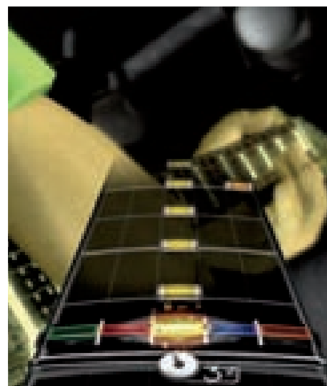
Dazu kommen 20 Titel von unbekannteren Bands, die per Download-Code kostenlos auf die Festplatte geschaufelt werden. Wem das nicht reicht, der kann sich aus einem gewaltigen Sortiment bedienen: Zum einen lassen sich für ca. fünf Euro fast alle Titel des ersten "Rock Band" auslesen, zum anderen sind sämtliche auf dem Xbox-Marktplatz erhältlichen Lieder auch mit dem zweiten Teil kompatibel – selbst solche, die Ihr für Teil 1 gekauft habt. Wer genug Geld locker machen will, hat damit (zum Stand Ende November) Zugriff auf über 400 Songs.

Das langweilige 'Spiele alles hintereinander'-Abarbeiten für Solisten

DIE SONGS

Abnormality – Visions
AC/DC – Let There Be Rock
AFI – Girl's Gone Grey
Alanis Morissette – You Oughta Know
Alice in Chains – Man in the Box
Allman Brothers – Ramblin' Man
Anarchy Club – Get Clean
Avenged Sevenfold – Almost Easy
Bad Company – Shooting Star
Bang Camaro – Night Lies
Beastie Boys – So Whatcha Want
Beck – E-Pro
Bikini Kill – Rebel Girl
Billy Idol – White Wedding Pt. I
Blondie – One Way or Another
Bob Dylan – Tangled Up in Blue
Bon Jovi – Livin' on a Prayer
Breaking Wheel – Shoulder to the Plow
Cheap Trick – Hello There
Devo – Uncontrollable Urge
Dinosaur Jr. – Feel the Pain
Disturbed – Down with the Sickness
Dream Theater – Panic Attack
Duran Duran – Hungry Like the Wolf
Elvis Costello – Pump It Up
Fleetwood Mac – Go Your Own Way
Foo Fighters – Everlong
Guns N' Roses – Shackler's Revenge
Interpol – PDA
Jane's Addiction – Mountain Song
Jethro Tull – Aqualung
Jimmy Eat World – The Middle
Joan Jett – Bad Reputation
Journey – Anyway You Want It
Judas Priest – Painkiller
Kansas – Carry On Wayward Son
L7 – Pretend We're Dead
Lacuna Coil – Our Truth
Linkin Park – One Step Closer
Lit – My Own Worst Enemy
Lush – De-Luxe
Mastodon – Colony of Birchmen
Megadeth – Peace Sells
Metallica – Battery
Mighty Mighty Bosstones – Where'd You Go
Modest Mouse – Float On
Motörhead – Ace of Spades
Nirvana – Drain You
Norman Greenbaum – Spirit in the Sky
Panic at the Disco – Nine in the Afternoon
Paramore – That's What You Get
Pearl Jam – Alive
Presidents of the USA – Lump
Rage Against the Machine – Testify
Ratt – Round & Round
Red Hot Chili Peppers – Give it Away
Rise Against – Give it All
Rush – The Trees
Silversun Pickups – Lazy Eyes
Smashing Pumpkins – Today
Social Distortion – I Was Wrong
Sonic Youth – Teenage Riot
Soundgarden – Spoonman
Speck – Conventional Lover
Squeeze – Cool for Cats
Steely Dan – Bodhitsattva
Steve Miller Band – Rock'n Me
Survivor – Eye of the Tiger
System of a Down – Chop Suey
Talking Heads – Psycho Killer
Tenacious D – Master Exploder
Testament – Souls of Black
That Handsome Devil – Rob the Prez-O-Dent
The Donnas – New Kid in School
The Go-Go's – We Got the Beat
The Grateful Dead – Alabama Getaway
The Guess Who – American Woman
The Libyans – Neighborhood
The Main Drag – A Jagged Gorgeous Winter
The Muffs – Kids in America
The Offspring – Come Out & Play (Keep 'em Separated)
The Replacements – Alex Chilton
The Sterns – Supreme Girl
The Who – Pinball Wizard

Anmerkung: Alle Lieder liegen in der Original-Fassung vor.





360 "Rock Band 2" (links) gegen "Guitar Hero: World Tour" (rechts), Schwierigkeitsstufe 'Schwer': Der Gitarrenpart von Survivors "Eye of the Tiger" zeigt in "Guitar Hero" mehr Noten und ist daher anspruchsvoller zu spielen.



360 Der neue Drum-Trainer ist ein praktisches Hilfsmittel, um die wichtigsten Standard-Rhythmen zu üben.

TROMMELN WIE DIE PROFIS



Wer viel Kleingeld in der Tasche hat, dem steht neben den Drums von "Rock Band" und "Guitar Hero: World Tour" eine weitere Option offen, die auch höheren Ansprüchen genügt. Zum Start von "Rock Band 2" ist für knapp 300 Euro das 'Ion Drum Rocker'-Set von den Instrumenten-Profis Alesis zu haben. Dahinter steckt ein hochwertig verarbeitetes elektronisches Schlagzeug mit allen Vorzügen: Die normalen Pads können flexibel am Aluminiumgerüst angebracht werden und machen kaum Lärm, das Fußpedal ist bombenfest und besitzt einen guten Druckpunkt. Dazu kommen zwei Becken (ein drittes kann künftig nachgerüstet werden), die das Schlagzeugergefühl vervollständigen. Zusätzliche Funktionen haben sie jedoch nicht, sie übernehmen nur die Noten eines 'normalen' Pads – beim "Guitar Hero"-Betrieb wird das Ganze wie ein normales "Rock Band"-Drumset registriert. Unsere Sessions mit dem Drum Rocker haben uns von der Produktqualität überzeugt, der happige Preis bleibt jedoch eine Einstiegshürde. Für Zocker mit ernsthaften Musikambitionen ist das Set eine coole Sache – zu bestellen gibt es das Ganze bei www.drumrocker.de

ist Vergangenheit, jetzt geht Ihr immer auf Welt-Tour – egal, ob alleine, mit Freunden oder wahlweise auch online. Dabei klappert Ihr verschiedene Clubs ab, spielt vorgegebene oder Zufalls-Setlisten (die dann aus dem ganzen Liederpool schöpfen), stellt Helfer ein und schaltet so immer mehr Bühnen frei. Alternativ klampft Ihr Euch durch Standard-Herausforderungen oder nehmt an Online-Turnieren teil, die alle paar Tage neu ausgerichtet werden.

"Rock Band 2" ist letztlich mehr vom Gleichen, denn andere oder gar revolutionäre Aspekte sucht Ihr vergeblich: So hat sich Harmonix einen detaillierten Charakter-Editor (Ihr seid wieder auf wenige Archetypen festgelegt) ebenso gespart wie ein Songstudio. Wer jedoch einfach nur Musik spielen will, wird fabelhaft bedient – und darauf kommt es schließlich an. *us*

AC/DC ROCKT



Die Hardrock-Legenden AC/DC waren bislang notorisch scheu gegenüber modernen Vertriebswegen, so kriegt Ihr die Alben der Australier bislang nicht als digitale Downloads. Für "Rock Band" erscheint aber Mitte Dezember ein 18 Live-Songs umfassendes Songpack, das einige Besonderheiten aufweist: Ihr bekommt das Ganze ausschließlich im Laden als eigenständige DVD inklusive Download-Code. Knackpunkt: Der Spaß kostet mit 40 Euro einfach (zu) viel und ist damit nur ausgesprochenen Fans der Gruppe zu empfehlen.

Entwickler	**Harmonix, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel (360) / 2009**
Preis	**70-200 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 84 Original-Lieder auf der Disc
- fast alle Songs des Erstlings übernehmbar
- Welt-Tour jetzt online und solo spielbar
- ausführlicher Drum-Trainer an Bord
- "Guitar Hero: World Tour"-Instrumente funktionieren ebenfalls

SPIELSPASS 90

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » Der exzellente Musikspaß wagt keine Experimente, sondern verbessert 'nur' im Detail – das klappt dafür grandios.

TrackMania DS

DS **Rennspiel** 

Auf dem PC besitzt "TrackMania" Kultstatus, endlich dürfen auch Konsolenspieler ran – allerdings nur mobil. Der DS erweist sich aber als prima Plattform für die motivierende Mischung aus Rennen gegen die Zeit und trickreicher Streckenbauerei. Die etwas schlichte Grafik scrollt butterweich und ist übersichtlich, erfüllt also ihren Zweck. Dank Touchscreen bastelt Ihr Pisten fix zusammen, auch wenn der Editor handlicher sein könnte. Dem 'Nur ein Durchgang noch'-Charme schadet's aber nicht. *us*



Entwickler	**Firebrand Games, USA**
Hersteller	**Koch Media**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

SPIELSPASS 80

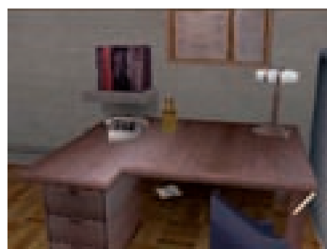
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Prima Umsetzung der geschicklichkeitslastigen PC-Flitzerei – für Raser mit Knobelfaible genau das Richtige.

Unsolved Crimes: Tatort N.Y.

DS **Adventure** 

Als Ermittler klärt Ihr in New York vertrackte Mordfälle auf. Begutachtet zuerst den frei begehbaren Tatort (unten) und sondiert Aussagen Verdächtiger sowie Beweise. Beantwortet dann teils verwirrende Multiple-Choice-Fragen korrekt, um den Tathergang aufzudecken. Der Titel ist ideal für rätselhungrige Zocker. *ts*



Entwickler	**Empire, England**
Hersteller	**Empire**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 1 Spieler, Text: deutsch**

- 9 Mordfälle
- gelegentliche Action-Einlagen

SPIELSPASS 76

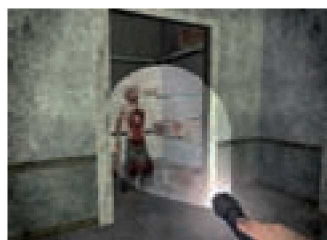
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Nur mit logischem Denken entlarvt Ihr hier den Mörder. Hobbydetektive freut's – Ungeduldige sind genervt.

Dementium: Die Anstalt

DS **Ego-Shooter** 

Ungewohnt: In dieser DS-Gruselei durchforstet Ihr ein heruntergekommenes Krankenhaus aus der Ich-Perspektive. Im Schein Eurer Taschenlampe stoßt Ihr schnell auf untote Bewohner. Greift zu Knüppel oder Knarre, um ihnen den Garaus zu machen. Regelmäßige Munitionsknappheit und genretypische Rätsel machen "Dementium" zum netten Survival-Trip für unterwegs. Mit Kopfhörer sind die düsteren Soundeffekte ein Genuss. *ts*



Entwickler	**Renegade Kid, USA**
Hersteller	**CDV**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 1 Spieler, Text: deutsch**

- linearer Spielablauf
- atmosphärische Inszenierung

SPIELSPASS 78

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » Der klischeehafte Ego-Horror punktet mit gelungener Steuerung und flüssiger Optik, lässt aber wenig Freiheiten.

Spider-Man: Web of Shadows

PS3 360 Wii PSP DS PS2 **Action-Adventure**

Warum immer ein Film als Basis für ein Lizenzspiel nehmen? Spider-Man schwingt auf Konsolen auch ohne anstehenden Blockbuster munter umher und bekommt eine eigene Handlung spendiert, die sich weniger für die Leinwand denn für ein Videospiel eignet.

Als wäre Erzfeind Venom nicht schon Plage genug, entwickelt der schwarze Glibber ein Eigenleben und ergreift Besitz von zahlreichen Menschen. Auch Spider-Man selbst bleibt nicht verschont, behält jedoch die Kontrolle über sich selbst und kann fortan zwischen rotem und schwarzem Outfit wechseln – dann habt Ihr Zugriff auf unterschiedliche Fähigkeiten. Der rote Spinnenheld schwingt akrobatisch mit den Netzen, das schwarze Gegenstück zieht brutale Attacken und Symbionten-Tentakel vor.



360 New York beeindruckt mit sauber dargestellten Bauten und stimmungsvollem Himmel – Pop-Ups treten nur vereinzelt auf.

Sandkasten Manhattan

Auf den aktuellen Heimkonsolen dient ganz Manhattan als frei beschwingbarer Schauplatz. Spider-Man muss sich zu Beginn mit Bandenkriegen auseinandersetzen, die sich alle paar Blocks zutragen; Verbündete wie Luke Cage, Black Cat und Wolverine geben Tipps bzw. Missionen und stellen den Helden vor die Wahl zwischen Gut und Böse. Durch fleißiges Kloppen und Kicken erarbeitet sich die Spinne Erfahrungspunkte und investiert diese in neue Bewegungen wie bessere Combos und frische Netzvarianten – allerdings separat für jeden Anzug. Angenehm fällt die Verbesserung des Kampfsystems gegenüber den Filmumsetzungen auf; die meisten Manöver gehen gut von der Hand und sind stimmig animiert. Der Spinnensinn gewährt Euch Überblick über den Aufenthalt von Verbrechern und bedrohten Passanten. Letztere müssen via Netz vor einem tödlichen Fall bewahrt oder ins nächste Krankenhaus gebracht werden. Nebenbei sammelt Ihr hunderte in Manhattan verteilte Spinnensymbole ein, um Eure Gesundheit und Stärke dauerhaft zu verbessern.

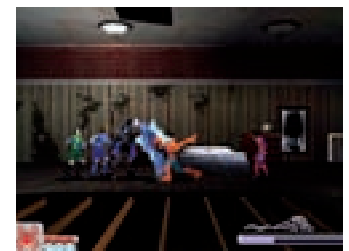
Mobil schwingt sich Spidey durch ein zweidimensionales New York. Auf Nintendos DS erkundet Ihr fünf vernetzte Abschnitte und bekämpft die Gegnerschar mit gezielten Button-Kommandos. Die PSP-Spinne ist dagegen ein linearer Action-Vertreter, lediglich die Dialog-Antworten lassen Euch Entscheidungsfreiheit. Wenigstens den Ausbau der Spinnenfähigkeiten haben die Mobilversionen mit ihren großen Brüdern gemeinsam. *ma*



PS3 Die dunkle Seite: Im Symbionten-Outfit kämpft Spidey brutaler und weniger akrobatisch. Auch die zivile Bevölkerung reagiert panisch auf die schwarze Spinne.



Wii Auf dem Wii gibt es weniger Details, dafür flüssige Grafik und intuitive Steuerung.



DS Auf DS kämpft Spidey gegen Scharen von Feinden – jeder Move wird genutzt.



Marcus Grüner

"GUT"

Man könnte meinen, es kommt bald wieder ein "Spider-Man" in die Kinos; "Web of Shadows" wäre zumindest auf den stationären Konsolen eine überdurchschnittlich gute Filmumsetzung. Durch die Stadt zu schwingen und Gegner mit spektakulären Spidey-Techniken zu erledigen macht mehr Spaß als je zuvor und das Symbionten-Outfit bringt zusätzliche Würze in den Spinnenalltag. Die wenigen Pop-Ups sind verschmerzbar, selbst auf dem Wii macht Parker eine gute Figur. Lediglich die deutsche Synchronisation schießt mal wieder den Vogel ab, stellt lieber auf Englisch um. Im Handheld-Sektor gefällt mir die harte aber faire DS-Version besser, da ich hier nur durch anspruchsvolle Kombinationen eine Chance habe. Die PSP-Spinne lässt mich dank ihrer teils dämlichen Dialoge und halbfertig wirkenden Kollisionsabfrage jedoch kalt.

Entwickler **Treyarch, USA**
Hersteller **Activision**
Termin **im Handel**
Preis **40-70 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

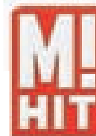
- frei begehbares Manhattan als Schauplatz
- Kostümwechsel und Entscheidungsfreiheit
- **PS3 vs. 360:** Auf PS3 ist die Grafik gröber und ruckelt, dafür stürzt die Xbox-360-Version schon mal ab.

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	76
Singleplayer	8 von 10	Wii
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	73
Singleplayer	4 von 10	PSP
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	49
Singleplayer	6 von 10	DS
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	63

FAZIT » Eigenständige Spinnen-Action, die mit durchdachter Steuerung und Kostümwechsel zum Durchspielen motiviert.

EndWar



PS3 **360** **PSP** **DS** Strategie

Selbst die unterschiedlichsten Vertreter aller Genres haben meist eines gemeinsam: die Steuermethode. Stets bedient Ihr den virtuellen Zeitvertreib mit dem Controller. Dieses Konzept will Ubisoft aufweichen und bedient sich dazu der einfachsten Form der Kommunikation: der Sprache. In "EndWar" kommandiert Ihr Eure Untergebenen mit dem gesprochenen Wort (siehe Kasten unten).

Alles beginnt 2016 mit einer Ölkrise, die für weltweites Misstrauen sorgt. Europa vereint sich in einer Förderation, Russland erlangt alte Stärke und die USA bedrohen die Welt mit einer Raumstation. Dank Raketenschutzschildern sind Nuklearwaffen nutzlos geworden. Vielerorts flammen Krisenherde auf – die drei Fraktionen kämpfen um die Weltherrschaft und Ihr seid mittendrin. Bevor Ihr Euch für eine Partei stark macht, durchlauft Ihr Tutorial-Missionen ('Weg zum Krieg'), die Euch den Spielablauf nahebringen.



PS3 Wenn sich der Gegner hinter Zäunen und Türmen verschanzt, braucht Ihr entweder Köpfchen oder brachiale Feuerkraft, um durchzubrechen. Nutzt die Belagerung als Ablenkung, um Eure Fußtruppen hinter den Gegnern zu postieren.

Plappernd zum Sieg

Die Missionsziele klingen einfach: Nehmt genug Stützpunkte ein oder eliminiert alle Gegner. Doch die feindliche Fraktion ist oft in der Überzahl und wahrlich nicht auf den Kopf gefallen. Erfolgreiches Taktieren erfordert deshalb Einarbeitung: Bereits bei den ersten Aufträgen macht Ihr Euch mit der für Strategietitel ungewohnten Kameraansicht vertraut. Statt der genretypischen Vogelperspektive seht Ihr die gerade gewählte Einheit aus der Nähe. So erkennen Fußtruppen nicht einmal, was sich hinter dem nächsten Hügel verbirgt, während Helikopter zumindest das lokale Schlachtfeld überblicken. Der Gegner kann überall lauern, doch Euer erstes Ziel sind die 'Uplink'-Stützpunkte. Habt Ihr die Basen mit Pionieren bzw. Schützen eingenommen, ist der Nachschub gesichert. Diese generieren nämlich Befehlspunkte, mit denen Ihr neue Einheiten in den Kampf schicken dürft. Ebenso werden Überreste zerstörter Einheiten abtransportiert und durch eine neue Einheit am Rande des Areals ersetzt – das kostet allerdings wertvolle Zeit.

Straßenkämpfe

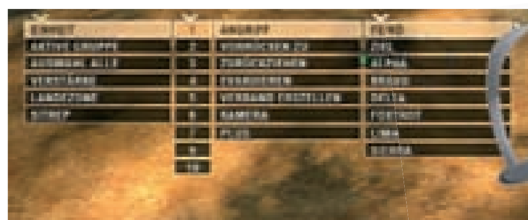
Taucht ein Feind auf, befehligt Ihr mit Sprachkommandos Eure Einheiten in Feuerreichweite. Allerdings haben Infanteristen gegen schwere Geschütze kaum eine Chance. Bei "EndWar" kommt ein raffinierter Kreislauf zum Zuge: Panzer schlägt Transporter schlägt Hubschrauber schlägt Panzer. Doch auch Fußtruppen können sich wehren, sobald sie in Gebäuden oder Basen in Deckung gehen. Das bringt neben der Schutzwirkung auch eine erhöhte Sicht. Außerdem nutzt Ihr das vielschichtige Gelände: Von den rechtwinkligen Stadtschluchten Washingtons über die hügeligen Bergkämme Spaniens bis zu den verschneiten Wäldern in Finnland sucht Ihr nach den taktisch besten Positionen. Außerdem bewundert Ihr Sehenswürdigkeiten in London oder Paris und besucht den Brenner-Pass – Engstellen wie Brücken sind hier hart umkämpft. Ist ein Kommandovehikel in Eurem Arsenal, habt Ihr Zugriff auf die taktische Karte. Hier überblickt Ihr den aktuellen Schlachtverlauf und kommandiert Eure Einheiten genauso wie in der konventionellen Ansicht. Ihr könnt sogar den gesamten Einsatz von hier aus leiten.

Je weiter die Schlacht fortschreitet, desto höher der Defcon-Status. Dieser schaltet schließlich fatale Spezialangriffe frei. So zerstört Ihr per Weltraumlaser oder Luftangriff feindliche Basen und macht den Gegner mit einer taktischen Atombombe platt. Dieses mächtige Werkzeug kann so manchen Blitzsieg bringen oder Euch eine unvermeidliche Niederlage ersparen.



360 Die teils wunderschönen Szenarien erinnern nicht zufällig an "Advanced Warfighter" – schließlich sind auch hier Ubisoft und Tom Clancy am Werk.

KLARE ANSAGE



360 Die eingeblendeten Sprachbefehle helfen beim Finden der richtigen Worte.

Bei "EndWar" sind die Sprachkommandos mehr als nur ein Gimmick. Vor den Einsätzen trainiert Ihr im Sprachtutorial die vorgegebene Syntax: wer, was, wo. Haltet während der Eingabe den rechten Trigger bzw. R2 gedrückt, um mit einem Befehl wie "Einheit 3 vorrücken zu Delta" Eure Mannen an die entsprechenden Orte zu dirigieren. Die Spracherkennung erweist sich als überraschend tolerant: Falsch betonte Silben oder gar Dialektfärbungen verarbeitet das Interface nahezu problemlos. Lediglich bei leiser Stimme und Gemurmel kommt sie ins Stocken. Ärgerlich: Zahlen werden nicht immer korrekt verarbeitet, was in hektischen Situationen zum schnellen Ableben einer Einheit führen kann. Bei englisch eingestellter Konsole funktionieren die Eingaben übrigens einen Tick schneller. In Online-Matches plaudert Ihr zusätzlich mit Eurem menschlichen Gegenüber per RB- respektive R1-Taste. Ebenso dürft Ihr Befehle per Pad geben – das geht aber nur in manchen Situationen fixer. Viele Kommandos erteilt Ihr per Sprache einfach schneller.



360 Vor der Kulisse des Eiffelturms kämpft Ihr erbittert um jeden 'Uplink'-Stützpunkt (erkennbar am grünen F). Wie gut, dass die gegnerischen Panzer den Angriffen Eurer Kampfhelikopter nicht gewachsen sind.

Rund um die Welt

Den Kern von "EndWar" bildet eine weltumspannende Kampagne. Ihr wählt aus dem Enforcer Corps der Europäer, der Joint Strike Force der USA oder den Spetsnaz-Truppen Russlands. Jede Einzelschlacht wirkt sich auf die weltweite Kampagne aus. Das Ziel ist die Kontrolle von 28 Gebieten auf dem Erdball oder die Einnahme gegnerischer Hauptstädte. Allerdings haben Eure Gegner dasselbe Ziel, weshalb Ihr Eure Städte vor Angriffen verteidigen bzw. zurückerobern müsst. Bei jeweils 13 Standorten der drei Streitmächte gibt es also viel zu tun. Für Siege erhaltet Ihr Prämien, die Ihr in die Einheitenverbesserung steckt. So modifiziert Ihr in Eurer Kaserne Angriff, Verteidigung, Schnelligkeit und Fertigkeiten der Truppen oder steckt die Moneten in verbesserte Luftschläge.

Lobenswert: Der weltweite Krieg tobt auch online. Hier gilt dieselbe Devise: Jedes Match zählt, um Grenzen und das Machtgefüge zu verschieben. Ubisoft will auch dank kommender Download-Inhalte und austauschbarer Replays eine rege Community am Leben halten.



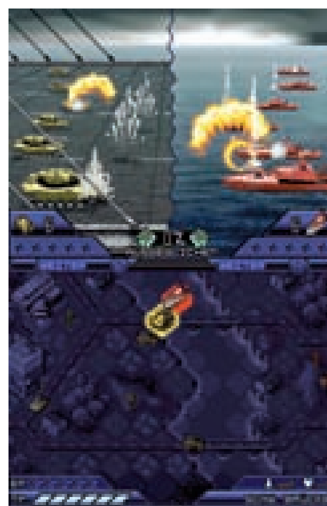
PS3 Die frei drehbare taktische Karte bringt die volle Übersicht. Von hier aus könnt Ihr alle Einsätze bestreiten – ein intaktes Kommandofahrzeug vorausgesetzt.

Mobiler Krieg

Auf DS und PSP wurde das Echtzeitkonzept gekippt. Stattdessen zieht Ihr auf den Handhelds rundenweise in bester "Advance Wars"-Manier. Auf dem hexagonalen Schlachtfeld agiert Ihr in zwei Phasen: Bewegen und Aktionen. Der Gegner befindet sich immer in der anderen Phase und kann bei seinen Zügen beobachtet werden. Auch im Hosentaschenformat stehen drei Streitmächte zur Wahl, mit denen Ihr je über 30 Missionen absolviert. Das Spiel gewinnt Ihr nur durch die Eroberung der gegnerischen Basis oder die Vernichtung aller Gegner. Wichtig dabei ist die Einnahme von Depots, die einmaligen Nachschub an Kriegsmaschinerie liefern. Im Gegensatz zu den Konsolenfassungen kämpft Ihr auch in Seegefechten: So wehrt Ihr Euch gegen Feinde mit Kreuzern, Frachtschiffen oder Flugzeugträgern. *ts*



PSP Zug um Zug zieht Ihr auf PSP und DS Eure Einheiten. Auch hier stehen weltweite Einsätze an bekannten Orten an (hier Brüssel).



DS Auf den Handhelds läuft die Kampfphase exakt wie in "Advance Wars" ab.

SONDERFALL PS3



Während bei der Xbox 360 das offizielle Headset die erste Wahl darstellt, habt Ihr auf der PS3 die Qual der Wahl. Hier dürft Ihr beliebige Bluetooth-Headsets wie das Hama Voice Pro (ca. 35 Euro, Bild) oder Sonys offizielle Peripherie (ca. 45 Euro) verwenden. Deshalb sorgt Ubisoft mit einer Premium Edition für die PS3 vor. Für 90 Euro bekommt Ihr das Spiel samt offiziellem Headset.





"SUPER"

Thomas Stuchlik

Ubisofts Schlachtensim wirkt wie aus einem Guss: von der Optik über das Spielkonzept bis zur Spracherkennung. Anders als konventionelle Echtzeitstrategie löst sich "EndWar" von der genreüblichen Top-Down-Sicht und versetzt Euch mitten ins Kampfgeschehen. Und das sieht dank Explosionen, hohem Detailgrad und schicker Beleuchtung auch noch klasse aus. Der flotte Spielablauf verzichtet auf den Aufbau von Basen und stellt die Action in den Vordergrund. Dazu solltet Ihr Euch schnell mit den Sprachbefehlen vertraut machen. Dann kommandiert Ihr Eure Einheiten fast intuitiv über die abwechslungsreichen Areale. Dass "EndWar" auf Handhelds zur Rundenstrategie gemorpht wurde, ist ein kluger Schachzug. Hier würde das Ur-Konzept scheitern. Wen der kriegstreiberische Grundtenor nicht stört, genießt zudem eine interessante Rahmenhandlung in aufwändigen Zwischensequenzen.

Entwickler	**Ubisoft Shanghai, China**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**40-70 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» riesige Online-Kampagne
» funktionierende Sprachsteuerung
» drei Kriegsparteien wählbar
» **PS3 vs. 360:** Auf der Sony-Konsole wirkt die Grafik einen Tick schärfer.

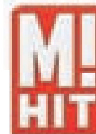
SPIELSPASS

		PS3 / 360
Singleplayer	8 von 10	87
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

		PSP / DS
Singleplayer	8 von 10	85
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Ubisofts Kriegssimulation beeindruckt mit gefälliger Mittendrin-Optik, taktischen Gefechten und toller Sprachsteuerung.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3



360 Echtzeit-Strategie 



360 Unsere Bomberstaffel attackiert ein Baseballstadion (1), das als geheime Luftwaffenbasis dient. Die Panzerdivision gibt Bodenunterstützung (2), der Feind reagiert mit Laserverteidigung und schickt Abfangjäger auf unsere Flieger (3). Unser Unterstützungskommandant (4) wartet auf weitere Befehle, die Ihr mit dem Steuerkreuz aktiviert.

Albert Einstein ist tot, hat seine Relativitätstheorie nicht zu Ende gedacht und folglich wurden auch nie Atombomben gebaut. Was sich wie ein wirres Gedankenkonstrukt anhört, ist Auftakt zum dritten Teil der durchgeknallten Echtzeitstrategie-Reihe "C&C: Alarmstufe Rot".

Neben dem klassischen Feind-Duo aus Russen und Alliierten mischt erstmals in der Serienhistorie eine dritte Fraktion im bunten Kriegstreiben mit: die extrem mobilen Japaner. Dank der stärksten Marine im Spiel dominiert das asiatische Volk die Meere, die Panzer der Russen sind am Boden ungeschlagen und die Alliierten kontrollieren den Luftraum. Drei verschiedene Kampagnen stehen zur Wahl, jede der insgesamt 27 Missionen ist auch kooperativ (online) spielbar. Habt Ihr keinen Freund zur Hand, übernimmt die KI Euren Hilfskommandanten. Ihr seid also nie alleine auf dem Schlachtfeld und könnt Eurem Mitstreiter über das Steuerkreuz Befehle wie 'Angriff' und 'Stellung halten' erteilen.

Ebenso verrückt wie die Story gestalten sich die Streitkräfte. Sonar-Delfine, Mech-Roboter und Kriegsbären sind nur einige Beispiele der illustren Kämpferschar. Jede Einheit besitzt eine (wenig relevante) Spezialfähigkeit, die im teils hektischen Treiben zudem nur bedingt einsetzbar ist. Gewichtiger sind da schon extrem starke Truppenverbände: Den Zerstörern der Russen oder der Bomberstaffel der Alliierten setzt niemand etwas entgegen.

Ein Ring, sie zu bauen

Dank eines übersichtlichen Ringmenüs, bekannt aus "C&C: Kanes Rache", steuert sich der Basen- und Truppenaufbau flott und intuitiv. Alle Gebäude und Einheiten sind schnell angewählt, das leicht zugängliche Kontrollsystem steht der PC-Steuerung in nichts nach.

Wasser ist bei "Alarmstufe Rot 3" ein wesentliches Element. Beinahe alle Gebäude und viele Einheiten lassen sich zu Wasser und am Boden einsetzen. Mächtige Superwaffen wie Satellitenschrott versüßen den Kommandanten-Alltag. *pu*

SERIEN-GESCHICHTE

Die "Command & Conquer"-Reihe besteht aus drei unterschiedlichen Universen, die sich vollständig voneinander unterscheiden: die Tiberium-, Generäle- und Alarmstufe- Rot-Serien. In Letzterer spielen vor allem Zeitreisen eine übergeordnete Rolle – sowohl Adolf Hitler als auch Albert Einstein fielen jeweils nachträglich einem Attentat zum Opfer. Der spielbare Kalte Krieg zwischen Alliierten und Russen bildet in "Alarmstufe Rot 3" Zündstoff für bunte Strategie-scharmützel.



360 Schrott-Alarm: Die Superwaffe der Russen ist Satellitenmüll aus dem Weltraum.



"SUPER"

Philip Ulc

Unkomplizierter Basenbau, flottes Kriegstreiben und massig schräge Zwischensequenzen – was will man mehr von einem "C&C"? Die Kampagnen sind abwechslungsreich, auch wenn es im Kern stets darum geht, die Feindbasis zu zerstören. Das gelingt mir dank des komfortablen Ringmenüs mit Leichtigkeit. Die grafischen Effekte und das schick animierte Wasser gefallen, die texturarmen Gebäude weniger. Kinderkrankheiten wie seltsame Wegfindungspunkte sind auch auf der Xbox 360 nicht totzukriegen. Dennoch: "Alarmstufe Rot 3" ist das beste "Command & Conquer" auf Konsole.

Entwickler	**Electronic Arts, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 27 Missionen verteilt auf 3 Kampagnen
- jede Menge B-Prominenz
- Kampagne auch kooperativ spielbar
- herrlich schräge Story, verrückte Einheiten und abgedrehte Superwaffen

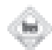
SPIELSPASS

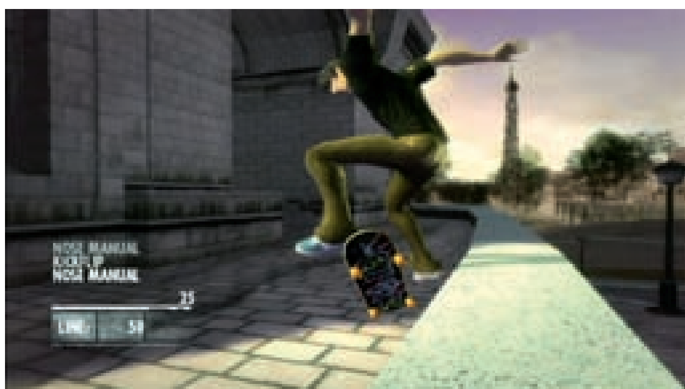
Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**8 von 10**
Grafik	**7 von 10**
Sound	**8 von 10**

85

FAZIT » Sehr schnelles Strategiespiel mit Betonung auf bunter Action, das sich selbst nicht zu ernst nimmt.

Skate It

Wii **DS** **Sportspiel** 



Wii Nix wie raus aus San Vanelona: Doch auch in Paris und in den übrigen Städten erwarten Euch menschenleere Straßen und triste Kulissen.

Frustresistenz scheint sich für geneigte "skate."-Spieler als notwendige Eigenschaft zu etablieren. War die sehr gute Skateboard-Simulation für PS3 und Xbox 360 schon ein verflixt forderndes Stück Software, ist besonders der eigenständige Wii-Ableger nur Zockern mit hoher Toleranzschwelle empfohlen. Hauptkritikpunkt: die ungenaue Steuerung mit Remote und wahlweise Nunchuk. Während das freie Fahren durchaus spaßig ist, habt Ihr bei den geforderten Aufgaben selten das Gefühl, dass Eure Eingabe exakt umgesetzt wird. Die Folge sind Stürze am laufenden Band oder in den meisten Fällen 'falsche' Tricks. Das ist ärgerlich, weil jeder Levelabschnitt eine bestimmte Combo voraussetzt, um ein neues detailarmes Areal freizuschalten. Erstaunlicherweise klappt das mit dem Balance Board als dritter Steuerungsmöglichkeit wesentlich besser. Nach etwas Eingewöhnungszeit steht Ihr sauber die realistischen Tricks. Über das Steuerkreuz schaltet Ihr zwischen Flips, Varials und Hardtricks durch, mit dem B-Knopf führt Ihr Grabs aus.

Startpunkt Eurer Karriere ist die aus dem Vorgänger bekannte fiktive Stadt San Vanelona. Ein Erdbeben verscheucht alle Einwohner und ermöglicht völlig neue Trickspots in acht Arealen. Euer Ziel ist es, auf dem Cover eines bekannten Skate-Magazins zu landen. Lasst Euch bei den besten Tricks fotografieren und ergattert Tickets zu sechs weiteren Rollbrett-Paradiesen in aller Welt. Merkwürdigerweise sind selbst die größten Metropolen Paris, London und Barcelona wie ausgestorben. Passanten, Autos oder andere Skater sucht Ihr vergebens. Trotzdem fällt die Grafik auf dem Wii schlicht aus: Matschige Texturen und heftiges Kantenflimmern ergeben ein unschönes Bild. Dafür gefallen die realistischen Skateboard-Sounds und die rockig-funkige Musik.

An bestimmten Stellen trefft Ihr auf die 'My Spots'. Dort verschiebt Ihr Bänke, Rails und Blumenkübel nach Belieben, um eigene Lines zu kreieren. Neue Objekte werden durch Erfolge freigeschaltet. Aufgrund akuten Mangels an beweglichen Objekten hemmt das Feature aber stark den kreativen Freiraum.

Der Multiplayer-Modus ist leider nur hintereinander spielbar – ein Splitscreen fehlt. *pu*



Philip Ulc

"GEHT SO"

Die angepeilte Zielgruppe von "Skate It" erschließt sich mir nicht ganz. Wer sich ein "Skate 2" erhofft (also Fans des Vorgängers), wird ob schwacher Grafik und kleiner Levels enttäuscht; Gelegenheitsspieler beißen sich dagegen an der ungenauen Steuerung die Zähne aus - Frust ist vorprogrammiert. Eine fehlende echte Story stört mich weniger, dafür sind Flimmeroptik und klobige Charaktere selbst für Wii-Verhältnisse eher schwach. Löblich ist hingegen die gut spielbare Balance-Board-Unterstützung.

Entwickler	**Electronic Arts, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **4 Spieler,**
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- realistische Tricks
- Original-Sponsoren und echte Pro-Skater
- 'Mein Spot'-Funktion: Verschiebt Levelobjekte wie Geländer und Quaterpipes

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**65**
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Durchwachsen: Schwache Technik und frickelige Steuerung vermiesen das realistische Skateboardvergnügen.

Mortal Kombat vs. DC Universe

PS3 **360** Beat'em-Up 



360 Jeder Charakter verfügt über einen Teleport-Move – hier der Klassiker von Scorpion: links verschwinden, rechts auftauchen!



"GEHT SO"

Michael Herde

Die Tatsache, dass ich jetzt mit weniger derben Aktionen auskommen muss, kann ich verschmerzen. Allerdings offenbart "MK" ohne den blutroten Schauwert sein primitives Gesicht noch schneller. Wer nach ein paar Bier schnell mit den Kumpels prügeln will, wird mit dem neuen Serienableger glücklich. Ernsthafte Spieler greifen jedoch zum ebenso einsteigerfreundlichen "Soulcalibur IV" oder sparen bereits auf "Street Fighter IV". Der Prügelspaß leidet zu schnell, da ich für menschliche Duelle kein Handicap einstellen darf. Wenn ich bereits nach wenigen Tagen Übung sämtliche Kollegen mit rasantem Special-Trommelfeuer eindecke und Staub fressen lasse, wird's fad. Immerhin fordern das Rage- und Breaker-System taktische Überlegung, das Herausfinden neuer Kombos motiviert ebenfalls.



PS3 Ob Barakas Klingentanz, Raidens Flugattacke oder das neue Rage-Feature: Im Vordergrund stehen einfach auszuführende Spezialattacken. Taktische Überlegungen kommen erst durch die Kombinierbarkeit der Moves und das Kontersystem ins Spiel. Mit gefüllter Leiste wehrt Ihr jeden Angriff mühelos ab.

Ein Jubiläum kommt selten allein: Wie Euer Lieblingsmagazin feiert auch die "Mortal Kombat"-Reihe dieses Jahr ihr 15-jähriges Bestehen. Während wir jedoch nur die DVD gestrichen haben, verzichtet Midways neuer Spross bei den berüchtigten Fatalities auf Gewaltexzesse – eine Enttäuschung für viele Fans! Aufgrund rückläufiger Verkaufszahlen der Vorgänger ist es aber verständlich, dass Midway nach der gerade verfügbaren DC-Lizenz griff und nun 20 Kämpfer der beiden Universen zum jugendfreien Schlagabtausch führt. Fatalities haben lediglich die "Mortal Kombat"-Recken in petto, der DC-Kader greift auf Heroic Brutalities zurück. Nichts davon ist besonders derb, zumal auch Blut stark reduziert wurde. Verrückte Stage Fatalities, Animalities oder Friendship-Moves gibt es nicht.

Die Neuausrichtung verfolgt ein anderes Ziel: Junger Nachwuchs soll über die Comic-Charaktere an Bord geholt werden und Baraka, Raiden & Co. kennenlernen. Wozu? An einem Nachfolger ohne Jugendfreigabe werde bereits gewerkelt, ließ Associate Producer Hector Sanchez gegenüber M! durchblicken.

Wohin?

Bis dahin dient der aktuelle Ableger als gut gemeinter, letztlich aber zu seichter Zeitvertreib. Zentrales Element in "Mortal Kombat vs. DC Universe" sind verheerende Spezialangriffe, die Ihr mit normalen Manövern zu Kombos verknüpft. Wie das geht, erklärt ein Trainings-Modus. Neben den klassischen Duellen über zwei Siegrunden – offline wie online – prügelt Ihr Euch durch den Arcade-Modus bis zum Endboss und erfahrt in der Story-Variante, wie es zur Kollision der beiden Welten kam. Die unbeholfene deutsche Sprachausgabe leistet dabei ihren Beitrag zur ohnehin hanebüchenen Geschichte.

Die spielerischen Möglichkeiten bleiben im Gegensatz zur Genrekonkurrenz stets überschaubar. Zwei Schläge und ebenso viele Tritte treffen auf eine Block- und eine Wurftaste. Den Klose Kombat löst Ihr ebenfalls per Tastendruck aus, Rennen geht nicht, Ausweichen in den Raum schon. Den freien Fall und 'Test Your Might'-Einlagen, bei denen Ihr Euren Widersacher durch Mauern prügelt, werden ausgelöst, indem Ihr an Wänden und Abgründen einen harten Treffer landet. Jeder Kämpfer verfügt über eine Handvoll leicht auszuführender und charakterspezifischer Spezialattacken. Für koole Moves bzw. Treffer füllt sich die Rage-Leiste, mit der Ihr entweder bis zu zwei Kombo-Brecher einsetzt oder für kurze Zeit nicht blockbare Moves ausführt. Vergessliche Naturen schlagen die Simpel-Manöver im Pause-Bildschirm nach; weshalb dort keine Fatalities auftauchen, bleibt ein Rätsel.

Typisch für Midways Prügelreihe: Auch die neueste Inkarnation spielt sich nicht gerade dynamisch, besonders der (viel zu starke) Aufwärtshaken oder geduckte Tritte wirken stets etwas steif. *mh*

DIE KARAKTERE

Scorpion	Superman
Sub-Zero	Lex Luthor
Liu Kang	Batman
Shang Tsung	The Joker
Sonya Blade	Catwoman
Kano	The Flash
Jax	Green Lantern
Raiden	Captain Marvel
Kitana	Wonder Woman
Baraka	Deathstroke

Entwickler	**Midway, USA**
Hersteller	**Midway**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro (360), 70 Euro (PS3)**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 10 Kämpfer pro Seite
- deutsche Version ungeschnitten
- Scorpions Fatality: 3x runter, B bzw. Kreis
- limitierte Auflage inklusive Comic
- installiert 500 MB auf Festplatte (PS3)

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

65

FAZIT » Unterfordert Profis und spaltet das Fanlager: Das neue "Mortal Kombat" ist zugänglich, bietet aber wenig Tiefgang.

Castlevania: Order of Ecclesia

DS **Action-Adventure** 





DS Goliath haut rein! Auch als Fledermaus-Shanoa könnt Ihr die Attacken dieses turmhohen Bosses kaum überspringen. Vielleicht geht's zwischen den Beinen durch?



DS Mit fliegenden Haaren und tiefroten Blutspritzern: Shanoas Kampfanimationen sind auch in der Tiefseegrotte eine Wucht.

Von wegen Stillstand! Erzvampir Koji 'Iga' Igarashi beweist mit dem dritten DS-"Castlevania", dass durchaus noch kreatives Blut in den Adern seiner Entwickler fließt, und schickt gleich einige heilige Kühe der Seriengeschichte in den Sarg: kein Belmont-Clan, keine Peitsche 'Vampirekiller' (zumindest nicht als Waffe) und kein Seelenklau à la Soma Cruz. Also endlich der von manchen Kritikern ersehnte Neustart für Konamis Saugersaga?

Frischfleisch

Zählt man die prominentesten Neuerungen von "Order of Ecclesia" zusammen, entsteht eher der Eindruck eines traditionsbewussten Serienteils. Die frische Heldin Shanoa, die im Auftrag des Ecclesia-Ordens düster-romantische Spukorte nach den Teilen der obskuren Dominus-Glyphe absucht, erinnert Serienkenner an den zweiten NES-Teil von 1988 "Simon's Quest". In dessen Tradition stehen auch der gepfefferte Schwierigkeitsgrad und das zentral gelegene Dörfchen Wygol, in dem Ihr Infos, Quests und Items bekommt. Der Spielablauf verweist dagegen klar auf die DS-Vorgänger: Raumgreifende Doppelsprünge, ein stattliches Waffenarsenal und von Gegnern übernommene Fähigkeiten machen Spaß, sind aber nicht neu.

Gleitglyphen

Allerdings funktionieren die von manchen Feinden hinterlassenen Glyphen, die Shanoa per Tastendruck einsaugen kann, ausgereifter als die sammelbaren Seelen der beiden Vorgänger. So könnt Ihr die X- und Y-Taste frei damit belegen und per Tastenkombination spektakuläre Glyphen-Verschmelzungen ausführen. Zwei Schwert-Glyphen ergeben z.B. eine Riesenklinge, eine Schatten- und eine Licht-Glyphe verschmelzen zur blendenden Nova. Bis Ihr alle Kombinationen getestet und alle Verschmelzungen gesehen habt, dürfte einige Zeit vergehen. Die rechte Schultertase belegt Ihr schließlich mit Stärkungs-Zaubern oder mit speziellen 'Arma'-Glyphen, die Shanoa in eine fledermaus- bzw. katzenartige Tierlady inklusive entsprechender Fähigkeiten verwandeln. Besonders erwähnenswert ist auch die Magnes-Glyphe, die Euch per Kraftfeld um bestimmte Magnetpole schweben lässt. Da Shanoa auch herkömmliche Nahkampfwaffen als Glyphe beschwört, müsst Ihr stets Euren grünen Magiebalken im Auge behalten und Euch nach langwierigen Angriffsketten kurz erholen. Eine Taktik, die Ihr spätestens bei den haarsträubenden Bossduellen perfekt beherrschen solltet. Plötzlich aus dem Erdreich schnellende Knochenfische, vertikal kletternde Megakrabben oder Riesenrüpel Goliath verzücken mit exquisiten Animationen, die Ihr bei den vielen Anläufen, die Ihr bis zum Sieg braucht, eingehend studieren dürft. Die 17 erstmals per Oberweltkarte wählbaren Örtlichkeiten hinterlassen einen zwiespältigen Eindruck. Teils wunderschön, teils enttäuschend klein und eintönig, rangieren die Stationen Eurer Reise zum verfluchten Schloss eines gewissen Grafen von genialen Gebirgsschluchten bis zu generischen Geisterhäusern. Keine komplette Neuinterpretation des bekannten Stoffes also, aber ein launiger Remix voller Biss und Witz. *mw*



DS Anime adieu! Passend zum zeitlichen Hintergrund des Spiels erinnern sämtliche Charakterbilder an üppige Renaissance-Porträts.



"SUPER"

Max Wildgruber

Graf Dracula ist wieder da und wir rufen laut hurra. Doch manchmal weinen wir auch sehr: "Ecclesia" ist höllisch schwer! Der Iga hat, wer hätt's gedacht, ein Spiel im alten Stil gemacht. Ähnlich wie in "Simon's Quest" sucht Ihr nach dem Blutsaugernest. Bis Ihr das gefunden habt, wird linear einhergetrabt. Das Dorf Wygol schützt hier zum Teile vor spielerischer Langeweile. Krähen jagen, Trolle knipsen und für die Oma Skizzen kritzeln, davon will ich in Zukunft mehr, dann klappt's auch mit dem Neunziger. Erst nach manch grandiosem Boss erblickt Ihr dann des Grafen Schloss. Das enthält, Ihr ahnt's bestimmt, ein riesengroßes Labyrinth. Drin tummelt sich, welch große Freud', recht oft ein frischer Gegnersprite. Ob neu, ob alt, fein animiert wird jeder Feind flott filetiert. Ghoul, Draculina, Killerfisch – Shanoas Glyphe macht sie frisch! Am besten haben mir von allen ihre Verwandlungstricks gefallen. Dies hier, so kann ich nur bemerken, ist eins von Igas besten Werken. Sucht Ihr ein "Castlevania"? Kauft "Order of Ecclesia"!

Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **2 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

» teils lineare Levels und Oberwelt-Karte
» zusätzliche 'Hard'- sowie 'Albus'-Modi motivieren Einzelspieler
» Online-Rennen und Item-Basar für zwei Vampirjäger

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**	**88**
Multiplayer	**6 von 10**	
Grafik	**8 von 10**	
Sound	**9 von 10**	

FAZIT » Üppig inszenierter Tanz der Vampire mit überraschend harten Kämpfen und einem ganzen Dorf voller Questgeber.

Rayman Raving Rabbids TV Party

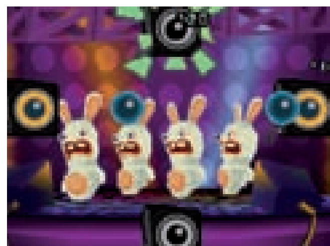
Wii **DS** **Geschicklichkeit** 

Armer Rayman: Er glaubt, den nervigen Rabbids entkommen zu sein, doch die Langohren werden durch einen Blitz in seinen Fernseher gebeamt und treiben dort ihr Unwesen. Nun liegt es an Euch, das Hasenvolk durch die verschiedenen Sendezeiten des Tages zu begleiten.

Im Story-Modus stehen in jedem Sendeblock sechs Minispiele zur Wahl, repräsentiert durch verschiedene Sender. Thematisch wird die gesamte TV-Kultur der Gegenwart durch den Kakao gezogen: Kämpft in einer US-Talkshow um das Mikrofon, geht bei 'Macho TV' diversen "Jackass"-inspirierten Extremsportarten nach oder säubert das Set des B-Movie-Senders per Remote-Pointer von Rabbids in unpassenden Kostümen. Erfolgreich absolvierte Minispiele schalten Kanäle mit neuen Disziplinen frei. Mit genug Sendeblöcken und Punkten auf dem Konto geht ein neuer Tag los und Raymans Nervenkostüm weiter den Bach runter – denn er kann die doofe Glotze nicht abstellen!



Wii Auf den Spuren der Moorhühner: Zu dritt säubern wir den Zombiefilm nicht von Untoten, sondern falsch kostümierten Hasen.



DS Die DS-Rabbids haben ihre eigene Spielesammlung mit anderen Sendern.

Rabbids on Board

Zusammen mit Freunden und genug Remotes im Zimmer hat der Party-Modus seinen großen Auftritt. Die Minigames spielt Ihr nacheinander, der jeweilige Sieger bestimmt die nächste Disziplin. Vorbildlich: Wie im Solo-Modus wird jeder Mitspieler vor Beginn gefragt, ob er Links- oder Rechtshänder ist. Die Wii-Version von "TV Party" unterstützt als erste "Rayman Rabbids"-Episode das Balance Board: Benutzt es beim Mähdrescher-Rennen als Brems- und Gaspedal, beim Alpinsport als Sattel oder lenkt den Laserstrahl des mächtigen Hasizilla. Vor jeder Runde erfolgt eine Kalibrierung, danach reagiert das Board präzise auf Eure Bewegungen – trotzdem ist etwas Training erforderlich.

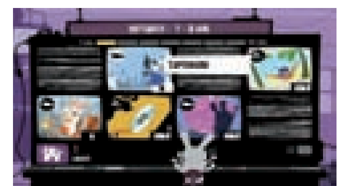
Auch auf dem DS versucht Rayman, die Rabbids aus dem TV zu vertreiben. Allerdings läuft die Hasenhatz in Brettspiel-Form ab: Zieht feldweise voran und absolviert erfolgreich Minispiele, um in der nächsten Runde möglichst weit (bis zu vier Kästchen) voranzukommen. Euer Gegenspieler ist ein Hasenkopf, der ebenso wie Ihr hinter einem TV-Symbol herjagt. Kommt ihm zuvor und werft die Langohren aus dem Sender! Andernfalls beamt der Hasenkopf die Glotze ans andere Ende des Spielbretts.

Die Stylus-Steuerung wird vielfältig eingesetzt, auch das Mikrofon kommt clever zum Einsatz. Der Handheld-Humor ist dem der Wii-Fassung fast ebenbürtig, obwohl nur wenige Disziplinen übernommen wurden. Mobil messen sich nur zwei Spieler, dafür wahlweise mit einem oder zwei Modulen. Sogar eine Handvoll Filmsequenzen schafften es auf das Handheld, jedoch habt Ihr Euch daran schnell satt gesehen.

In beiden Versionen erspielt Ihr neben Punkten und neuen Sendern auch Zubehör für Eure Hasen; DS-Rabbids tätowiert Ihr sogar per Stylus! *ma*



Wii Sogar an Werbespots wurde gedacht – hier die neuste Faltencreme.



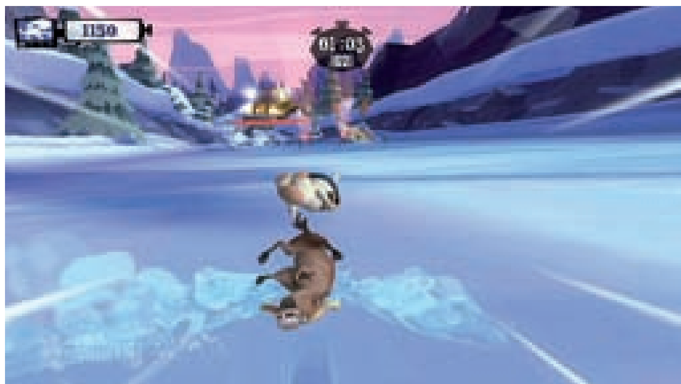
Wii Im Studio wählt Ihr aus den Sendern das nächste Spiel aus.



Marcus Grüner

"GUT"

Die mittlerweile dritte "Rabbids"-Episode punktet mit einem gelungenen Konzept. Der Cartoon-Stil in Flashgame-Optik verleiht den Hasengesichtern neuen Pepp, die Disziplinen sind vielfältig und nehmen das weltweite Fernsehen gekonnt auf die Schippe. Für Solospieler ist der Aufbau jedoch zu monoton: Ein Minigame nach dem anderen zu absolvieren, langweilt nach kurzer Zeit. Dafür machen die Mehrspieler-Duelle umso mehr Spaß, da sowohl Sportskanonen als auch Couch Potatoes ihre passende Disziplin finden und die Länge eines Turniers festgelegt werden kann. Die Abfrage für Linkshänder sollte Schule machen, so spart man sich lästige Umwege übers Optionsmenü. Für künftige Rabbids-Auftritte wünsche ich mir wieder eine gelungenen Solo-Kampagne wie im ersten Teil. Guter Single- und guter Multiplayer-Modus müssen sich ja nicht ausschließen.



Wii Auf dem Vieh den Abhang runter: Diese Disziplin spielt Ihr wahlweise per Balance Board – einfach draufsetzen!

Entwickler	**Ubisoft Paris, Frankreich**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**40-50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (Wii), bis 2 Spieler (DS), Balance Board (Wii)**
Sprache: wahhh!, Text: deutsch

- ca. 65 Minispiele mit Remote
- Balance-Board-Unterstützung
- Hasen-Editor und freispielbare Accessoires
- Game-Sharing bei DS

SPIELSPASS

		Wii
Singleplayer	6 von 10	77
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	5 von 10	

		DS
Singleplayer	7 von 10	73
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

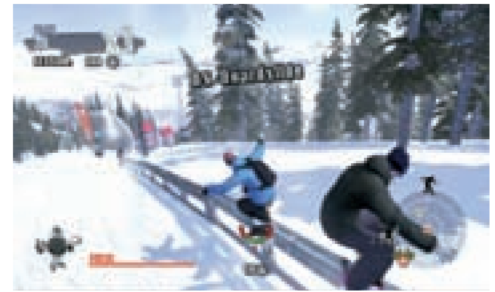
FAZIT » **Irrwitziges Hasen-Multiplayer-Spektakel, das von Remote, Balance Board und Stylus regen Gebrauch macht.**

Shaun White Snowboarding

PS3 360 Wii PSP DS PS2 **Sportspiel** 



PS3 Rasante Talfahrt: Bei hohem Tempo verstärken Unschärfe-Effekte das Geschwindigkeitsgefühl. Das Radar rechts im Bild zeigt die nächsten Challenges und Münzen an, links seht Ihr das Schnellmenü für Soundtrack und den Multiplayer-Modus.



360 KI-Kumpanen trefft Ihr auf der Piste, im Outback seid Ihr allein unterwegs.

"Genieße die Zeit zu jeder Zeit – das ist Snowboarden," fasst der namensgebende Profi-Snowboarder Shaun White den winterlichen Trendsport in der Eröffnungssequenz prägnant zusammen. Und in der Tat: Ubisofts "Shaun White Snowboarding" ist für jeden Freund frostklirrenden Tiefschnee-Vergnügens eine Carving-Runde wert.

Das erste Sportspiel mit "Assassins's Creed"-Engine trumpft auf mit toller Weitsicht und großer spielerischer Freiheit: Die vier Berge in Europa, Japan sowie Nordamerika umfassen 17 Quadratkilometer Piste und sind jederzeit direkt anwählbar. Die Bergstationen erreicht Ihr per Ski-Lift oder Hubschrauber, alternativ schnallt Ihr Euch gleich das Board von den Füßen, um geheime Abfahrten per pedes zu finden.

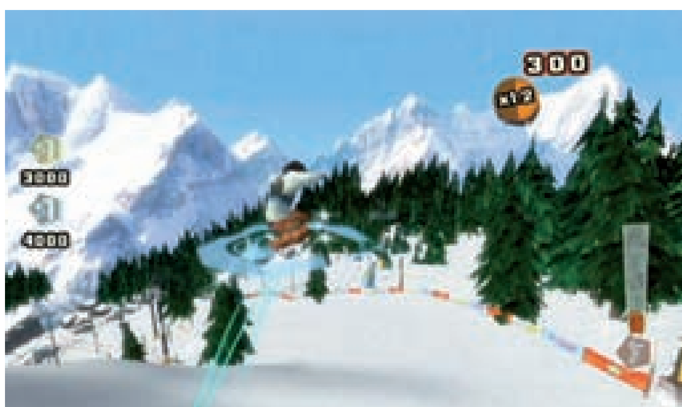
Eine Kampagne im eigentlichen Sinne existiert in "Shaun White Snowboarding" nicht. Vielmehr erstellt Ihr im rudimentären Charaktereditor einen feschen Schneebrettler, steckt ihn in trendige Markenkleidung (die spielerisch keinerlei Auswirkungen hat) und setzt ihn am Berggipfel ab. Ihr erkundet entweder die Alpinwelt frei oder nehmt die im gesamten Areal großzügig verteilten Challenges an: Punktet in der Halfpipe, sammelt Gitarren-Symbole ein oder 'freestylt' auf Zeit im Outback. Für Erfolge sackt Ihr Euros ein, die Ihr in neue Klamotten und bessere Boards investiert. Wollt Ihr Shaun White gefallen, dann sucht jeweils zwölf Münzen einer Sorte – dafür müsst Ihr alle vier Berge bereisen. Anfangs auf der Piste simpel einzusammeln, sind die begehrten Geldtaler im späteren Verlauf gut versteckt; die Münzjagd verlangt Eure ganze Trickfertigkeit. Als Belohnung winken Spezialfähigkeiten, die Euch der Snowboard-King höchstselbst beibringt – mit Geschwindigkeits-Boosts und höheren Sprüngen knackt Ihr bald jeden Highscore. Die Tricksteuerung erinnert an "skate." – realistisch anmutende Flips, Grabs und Jibs aktiviert Ihr mit den beiden Analog-Sticks; das ist intuitiv und fühlt sich echt an.

Ab aufs Balance Board?

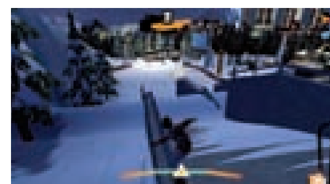
Die Wii-Version verabschiedet sich vom Realismus der Next-Gen-Fassungen. In launiger Cartoon-Grafik trickst Ihr nach "SSX"-Manier den schlauchartigen Berghang hinunter – sogar mit vier Freunden an einer Konsole. Der exklusive Story-Modus lässt Euch eine Welttour bestreiten; nach jedem Schauplatz gewinnt Ihr einen neuen KI-Freund hinzu, der Vorteile in Geschwindigkeit, Sprunghöhe oder Gleichgewicht bringt. Die alternative Balance-Board-Steuerung ist übersensibel und erschwert die Trickserei, anstatt das Gefühl des echten Snowboardens zu vermitteln.

Die PSP-Versoftung leiht sich den Comic-Look der Wii-Fassung. In 20 Abfahrten mit verschiedenen Aufgaben sammelt Ihr Erfahrungspunkte, mit denen Ihr neue Boards kauft und die Fähigkeiten Eures Fahrers verbessert.

Auf dem DS verbindet Ihr verschiedene Routen zu einer großen Abfahrt auf vier Bergen. Leider ist die Touchsteuerung viel zu hektisch. *pu*



Wii Mehr Arcade, weniger Realismus: Setzt Trick an Trick für eine mächtige Combo. Den optimalen Absprung erkennt Ihr anhand blauer Kringel.



PSP Meistert vorgegebene Aufgaben wie eine Rail-Challenge um Mitternacht.



"GUT"

Philip Ulc

Ubisofts Mischung aus Simulation und Zugänglichkeit ist rundum gelungen: Das Tricksystem ist leicht erlernt, aber fordernd, das 'Open-World-Konzept' verleitet mich zu ausgiebigen Erkundungstouren und die vielen Aufgaben bieten im Grunde Herausforderungen für Wochen. Das offene Spielprinzip hat jedoch einen entscheidenden Makel: Viel lieber genieße ich die herrliche Weitsicht und stürze mich schwungvoll einen Steilhang hinunter, als auch nur im Geringsten an die Challenges oder die teils knackig zu erreichenden Münzen zu denken. So schnell mich das Spiel packt, so zügig geht die Langzeit-Motivation flöten. Warum der namensgebende Profi-Boarder zudem nur auf Wii und Handhelds spielbar ist, bleibt mir ein Rätsel. Und doch: Der klasse Soundtrack und die tolle Schneeoptik verzücken mich.

Entwickler	**Ubisoft, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro (PS3/360), 50 Euro (Wii), 40 Euro (PSP/DS)**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- » 4 frei befahrbare Berge
- » schnallt das Board ab und erkundet zu Fuß geheime Bereiche
- » Shaun White nur in Wii- und Handheld-Versionen spielbar
- » nehmt Replays auf und stellt sie online

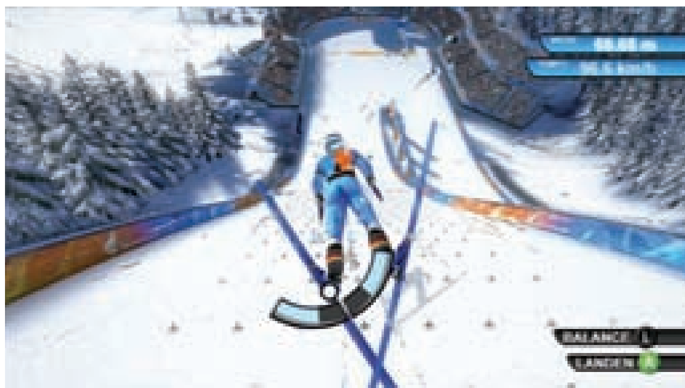
SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	8 von 10	81
Grafik	7 von 10	
Sound	9 von 10	
Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	7 von 10	74
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	
Singleplayer	7 von 10	PSP
Multiplayer	7 von 10	70
Grafik	8 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	6 von 10	DS
Multiplayer	6 von 10	60
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Realistische Snowboard-Simulation mit tollem Freiheitsgefühl. Auf Dauer fehlen motivierende Aufgaben.

RTL Winter Sports 2009: The Next Challenge

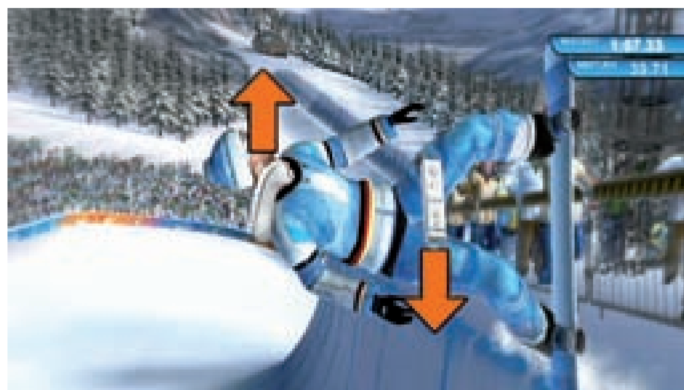
360 Wii DS PS2 **Sportspiel** 





360 Auf der Microsoft-Hardware sehen altbekannte Disziplinen wie Skispringen und Abfahrtslauf so ansehnlich aus wie noch nie in der RTL-Geschichte.





Wii Während Biathlon ein Comeback nach einjähriger Pause feiert, ist die Snowboard-Halfpipe Schauplatz einer brandneuen Disziplin.

Im RTL-Wintersportprogramm gibt es dieses Jahr zwei neue Sportarten: Die Halfpipe-Trickserien der Snowboards feiern ihr Debüt, während Biathlon den Platz von Langlauf einnimmt. Daneben wird von Ski Alpin und Skisprung über das Eisröhren-Trio Bob, Skeleton und Rodeln, den ungleichen Kufengeschwistern Eisschnelllauf und Eiskunstlauf bis zum exotischen Curling fast die gesamte winterliche Palette abgedeckt.

Wie gehabt tretet Ihr zu Einzelwettbewerben oder Meisterschaften an, dazu locken Kampagne und Karriere. Bei Ersterer absolviert Ihr über 40 Herausforderungen, bei denen es bestimmte Vorgaben zu erfüllen gilt wie etwa Mindestweiten oder Kopfrechnen während der Abfahrt. Die Karriere erlaubt es Euch, den eigenen Athleten durch Erfolge zu verbessern, was aber holprig implementiert wurde: Warum muss ich etwa meine Leistungspunkte vor einer Meisterschaft auf Disziplinen vergeben, erfahre aber nirgends, welche als nächstes anstehen? Etwas mehr Aufwand in solche Details zu stecken, wäre wünschenswert gewesen, anstatt Zeit in die beknackten Dialoge der nervigen Kommentator-Quasselstrippen zu investieren.

Feuer und Flamme?

Während auf der Xbox 360 die Pad-Steuerung gängigen Konventionen folgt, wurde beim Wii erneut versucht, alles möglichst detailliert zu machen: So müsst Ihr z.B. bei Skirennen wieder Nunchuk und Controller zugleich drehen, eine alternative Einsteigervariante fehlt. Dafür dürft Ihr das Balance Board verwenden, was jedoch meist arg sensibel abgefragt wird: Grobmotoriker kommen auf keinen grünen Zweig, Sportarten wie etwa Snowboard geraten dadurch noch komplexer.

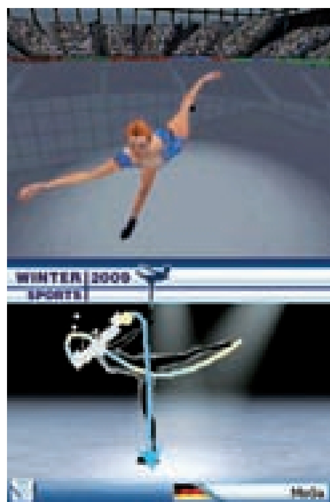
Eine ähnliche Situation beim DS: Mobilsportler bekommen ein geschrumpftes Disziplinen-Programm, das dafür optisch schick verpackt ist und komplett mit dem Stylus kontrolliert wird. Bei vielen Sportarten klappt das gut und gibt etwa dem Eiskunstlauf eine gelungene eigene Note. Doch Ausreißer finden sich auch hier: Beim Bob müsst Ihr das Lenkrad unten exakt treffen und oben den Kurs im Auge behalten – das ist eher nervig als spaßig. *us*



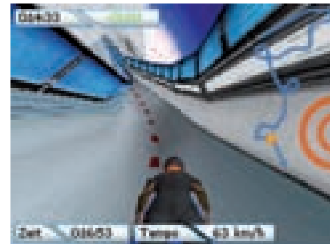
Ulrich Steppberger

"GUT"

Jeden Winter das gleiche Spiel – zumindest fast. "RTL Winter Sports 2009" bleibt sich treu und übernimmt die Vor- und Nachteile der Vorgänger weitgehend unverändert – von dem unsäglichen Kommentatoren-Duo bis hin zur teils unnötig komplizierten Wii-Steuerung. Auf der Xbox 360 gefällt mir aber die ansehnliche Optik, die gegenüber dem Sommer-Pendant "Summer Athletics" einen Schritt nach vorne gemacht hat. Auch die DS-Fassung sieht überraschend schick aus, piesackt aber ab und zu mit unnötig peniblen Kontrollen. So bleibt ein weiteres Mal eine ordentliche Wintersportsammlung, die mit zusätzlichem Feintuning richtig gut werden könnte – vielleicht nächstes Jahr?



DS Beim Eiskunstlauf kommt die Stylussteuerung gut zur Geltung.



DS Der Handheld-Sport ist grafisch erstaunlich gut gelungen.

Entwickler	**49 Games, Deutschland (360/Wii) Independent Arts, D (DS)**
Hersteller	**RTL Games**
Termin	**im Handel**
Preis	**40-50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 16 Disziplinen in 11 Sportarten (360/Wii), 9 Disziplinen in 7 Sportarten (DS)
- Einzelwettbewerbe, Turniere, Karriere-Modus, über 40 Spezialherausforderungen

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	360	72
Multiplayer	7 von 10		
Grafik	7 von 10		
Sound	5 von 10		
Singleplayer	6 von 10	Wii	71
Multiplayer	7 von 10		
Grafik	7 von 10		
Sound	5 von 10		
Singleplayer	7 von 10	DS	70
Multiplayer	7 von 10		
Grafik	8 von 10		
Sound	5 von 10		

FAZIT » Gewohnt umfangreiche Wintersportsammlung mit guten Ideen und Disziplinenwahl, aber teilweise unnötigen Macken.

The Legend of Spyro – Dawn of the Dragon

PS3 360 Wii DS PS2 Action Adventure



360 Trotz ihres monströsen Aussehens sind die meisten Bosse leicht zu besiegen – unterfordert werdet Ihr jedoch selten.

Vor langer Zeit begonnen, mäßigen Erfolg gefeiert und schleppend weitergeführt, kommt die Trilogie um Spyro nun mit "Dawn of the Dragon" zum Ende. War Spyro im Vorgänger auf dem Weg, um seine Gefährtin Cynder zu retten, muss er in "Dawn of the Dragon" von Anfang an mit ihr zusammen arbeiten. Durch ein verfluchtes Halsband sind Drache und Drachendame aneinander gefesselt und können sich nicht weit voneinander entfernen. Das hält die beiden nicht davon ab, es mit Dark Masters Schergen aufzunehmen. Da Cynder andere Elemente beherrscht, ist der Wechsel zwischen den Helden nötig, zumal sich der Computer-Partner ziemlich passiv verhält. Alternativ kann "Dawn of the Dragon" auch im Koop-Modus zu zweit gespielt werden – zumindest lokal an einer Konsole. Echte Teamarbeit ist nur selten gefragt, dafür darf im Duett gekämpft werden. Das unkomplizierte Kampfsystem und üppig anrückende Gegnerwellen machen das Abenteuer mitunter zur Dauerprügelei. Die Abschnitte sind recht linear, bieten im Vergleich zu den Vorgängern dafür mehr optische und spielerische Abwechslung. So bewahrt Ihr unter anderem ein Dorf vor der Zerstörung oder meistert Flugpassagen durch Höhlen und über Wasserfälle im idyllischen Mondlicht.

Das im Vorfeld angepriesene Feature des unbegrenzten und freien Fluges ist nur an bestimmten Stellen möglich – Hüpfpassagen sind also nicht umgehbar. Einige Macken der Vorgänger wurden entschärft: So wurde die ehemals träge Kamera auf feste Bahnen gelegt und Spyro lässt sich präziser steuern. Auf dem Wii wurden keine Experimente gewagt, lediglich zum Kampf wird die Remote eingesetzt – die optionale Flugsteuerung der PS3-Version per Sixaxis-Controller erfordert etwas Eingewöhnungszeit. Grafisch heben sich die HD-Versionen der Drachenhatz durch bessere Texturen ab, hauen aber niemanden vom Hocker. An einigen Stellen ist die Farbpalette selbst für Spyro-Standards zu bunt.



360 Romantische Momente wie dieser sind für die beiden Drachen leider selten. An stimmungsvoller Umgebung mangelt es in "Dawn of the Dragon" jedoch nicht.



Wii Der Wii-Drache bietet die gleiche Grafik und Atmosphäre wie seine HD-Brüder. Die Steuerung per Remote und Nunchuk ist allerdings gewöhnungsbedürftig.



DS Grafik und Spielablauf des mobilen Spyro geraten teilweise eintönig.

Taschendrache

Im Gegensatz zu den Heimkonsolen zieht auf dem DS nur ein Drache über den Schirm, auf Knopfdruck springt der Partner ein. Rätsel sind trotz der zahlreichen Element-Fähigkeiten Mangelware, der Schwerpunkt liegt auf der Hüpf-Action. Spyro und Cynder durchqueren lineare Jump'n-Run-Abschnitte und rücken Gegnern mit Feueratem, Eishauch oder Giftspucke auf die Pelle. Leider ist das mobile Abenteuer frustrierend, da Lebens- und Mana-Nachschub ebenso selten ist wie Rücksetzpunkte vorhanden sind. *ma*



Marcus Grüner

"GUT"

Nachdem ich aus Enttäuschung über "Enter the Dragonfly" dem Drachen entsagte, stimmt mich "Dawn of the Dragon" wieder versöhnlich. Die Steuerung geht besser von der Hand, das Wechselspiel der beiden Flugechsen ist eine nette Abwechslung. Vor allem im Koop-Modus kommt gute Laune auf, doch wird der in Kämpfen schnell chaotisch. Dass die Drachen nun fliegen können, ist zwar nett, die Levelbegrenzungen bremsen diesen Fortschritt jedoch schnell wieder aus – zudem geht stellenweise die Orientierung verloren. Auf Xbox 360 und PlayStation 3 hätte ich mir etwas mehr grafischen Feinschliff gewünscht, auch wenn die Optik stimmig ist. Immerhin hat die Trilogie einen ordentlichen Abschluss gefunden, der auch Serienneulinge begeistern kann. Von ehemaligen Hit-Regionen ist Spyro jedoch immer noch weit entfernt.

Entwickler	**Etranges Libellules, Frankreich**
Hersteller	**Sierra**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro (PS3, 360), 40 Euro (Wii)**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- 7 Welten mit Kampf- und Flugpassagen
- Partner-Feature für Solo- und Mehrspieler Optionale Sixaxis-Steuerung (PS3)
- **PS3 vs. 360:** Der PS3-Spyro flattert in kräftigeren Farben durch die Landschaften.

SPIELSPASS

		PS3/360/Wii
Singleplayer	7 von 10	70
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

		DS
Singleplayer	6 von 10	64
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Geglückter Abschluss der Drachen-Abenteuer mit charmantem Helden-Duo, farbenfroher Grafik und Übersichtsproblemen.

Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon

Wii **Rollenspiel** 

Die "Chocobo Dungeon"-Abenteuer durften Importfans bereits auf PSone und Wonderswan erleben, jetzt kommen die Abenteuer der putzigen "Final Fantasy"-Flattermänner offiziell in Europa für den Wii: Schatzsucher Cid und seinen gefiederten Freund verschlägt es ins Dorf Lostime, in dem der Uhrturm bei jedem Schlag die Erinnerungen der Einwohner löscht – die von Cid inklusive. Zum Glück kann Chocobo die Memoiren in viele Stockwerke tiefen Kerkern bergen, die es zu erforschen gilt. Das funktioniert wie bei "Pokémon Mystery Dungeon": Erkundet die in quadratische Felder unterteilten Labyrinthe rundenweise, sammelt jede Menge Items und vermöbelt die Monster mit Schnabelattacke, Chocobo-Kick und allerlei anderen Talenten. Zwischendurch erholt Ihr Euch im Dorf, plaudert mit den Bewohnern und befragt diverse Helfer wie Moogle. Allerdings ist das Abenteuer komplexer als die "Pokémon"-Variante: Es gibt jede Menge Fallen und Geheimräume, außerdem muss man das Federvieh regelmäßig füttern – dann erholt es sich bei jedem Schritt. Wie in anderen "Final Fantasy"-Spielen erhaltet Ihr neben Erfahrung auch noch Job-Punkte, mit denen sich die Künste verschiedener Charakterklassen trainieren lassen – etwa die Attacken des Kriegers, weiße und schwarze Magie. Außerdem warten einige Minigames und ein Multiplayer-Kartenspiel. Spaßige Handlungsszenen runden das Einsteiger-Rollenspiel ab: "Chocobo's Dungeon" bietet leicht zugängliche Kerker-Action mit der gewohnten "Final Fantasy"-Spieltiefe. Profis fühlen sich wegen der einfachen Labyrinthstrukturen und der begrenzten Oberwelt jedoch unterfordert. *oe*



Oliver Ehrle

"GUT"

Eigentlich bin ich kein Freund von Zufallskerkern, "Chocobo's Dungeon" hält mich aber mit den Fallen und allerlei anderen Ereignissen bei der Stange. Nicht zuletzt wegen der umfangreichen Charakterentwicklung wird's in den vielen Etagen nicht langweilig, schließlich kann man regelmäßig mit neuen Talenten und Ausrüstung experimentieren. Die Handlung wirkt zwar etwas aus der Luft gegriffen, vermag mit den charmanten Figuren und witzigen Szenen aber langfristig zu unterhalten – Sympathieträger Cid kann man eben nicht im Stich lassen!



Wii Die Steuerung ist überaus simpel: Ihr spielt das Abenteuer mit quer gehaltener Remote oder Classic-Controller, greift auf Knopfdruck an und öffnet das Aktionsmenü.

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: englisch**

- putzig präsentierte Handlung
- komplexes Job-System
- mit Überraschungen gespickte Zufallskerker
- leider nur für Kids mit Englisch-Kenntnissen
- eingebautes Online-Minispiel

SPIELSPASS 76

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Niedliches Kerkerabenteuer um Cid und Chocobo mit Zufallslevels und komplexem Charaktersystem.

Alone in the Dark: Inferno

PS3 **PS2** **360** **Wii** **Action-Adventure** 

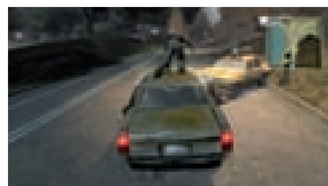
In Ausgabe 08/08 erntete Ataris Survival-Horror für Xbox 360 wegen zahlreicher Mängel nur 63% Spielspaß. Deshalb haben wir auf der letzten Games Convention mit den Verantwortlichen über Stärken und Schwächen des Titels gesprochen. Selbstbewusst gestand Leveldesigner Emile Morel, dass man mit den hohen Ambitionen übers Ziel hinausgeschossen sei.

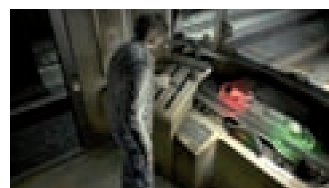
Bei der PS3-Version wurden viele Schwachstellen überarbeitet: Für ein Plus an Übersicht sorgt nun eine frei drehbare Kamera. Um Gegenstände mit dem rechten Stick zu bewegen, haltet Ihr die Schultertaste gedrückt. Gelegentlich verhält sich Euer Held Edward Carnby immer noch zickig. Vor allem, wenn Ihr mit Feuerlöschern Türen auframmen oder punktgenau zuschlagen wollt. Darüber hinaus wird eine verwirrende Nebenaufgabe besser erklärt: Zwangsläufig stoßt Ihr auf eine der vielen bedrohlichen Wurzeln, die der Central Park für Euch bereithält. Stöbert sie mithilfe der Karte auf und zerstört sie samt ihrer aggressiven Bewacher. Je mehr Ihr beseitigt, desto besser erkennt Ihr dank Spektralsicht Schwachstellen Eurer übernatürlichen Gegner.

Im Vordergrund steht jedoch auch auf der PS3 die Geschichte um den amnesischen Edward Carnby. Mit der nervigen Quasselstrippe Sarah im Schlepptau seid Ihr dem Geheimnis des Central Parks auf der Spur. Flüchtet vor übernatürlichen Bodenrissen, bekämpft unheimliche Kreaturen und kombiniert gefundene Gegenstände in Eurem Inventar zu Waffen. Frustschonend, aber fragwürdig: Von Beginn an sind alle Abschnitte der acht Kapitel zugänglich. *mh*



PS3 Edwards Gegner reagieren empfindlich auf Flammen und offenbaren mit roten Rissen ihre Schwachstellen – vorausgesetzt, Ihr zerstört genügend Wurzeln.





PS3 Aufdringliche Trittbrettfahrer und ein neuer Abschnitt sorgen für Spannung.



Michael Herde

"GUT"

Warum nicht gleich so, Atari? Die vorgenommenen Änderungen tun dem Spiel gut und bringen die Stärken besser zur Geltung. Die Neuerungen sind allesamt sinnvoll, allein die Steuerung zickt mitunter. An den nervigen deutschen Sprechern, den albernen Dialogen und der manchmal holprigen Dramaturgie änderten die Entwickler jedoch nichts.

Entwickler	**Eden Games, Frankreich**
Hersteller	**Atari**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- frei drehbare Kamera
- verbessertes Inventar
- zusätzlicher Spielabschnitt
- **PS3 vs. 360:** die PS3-Version spielt sich besser, leidet aber ebenfalls unter Tearing

SPIELSPASS 76

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Spürbar verbesserte Version eines umstrittenen Action-Adventures mit vielen frischen Ideen unterschiedlicher Qualität.

Star Wars: The Clone Wars

Wii **DS** Beat'em-Up / Action-Adventure

Während sich die übrige Konsolenwelt nur mit "Force Unleashed" vergnügt, erhalten Nintendo-Besitzer zwei exklusive "Clone Wars"-Episoden. Auf Wii tretet Ihr gegeneinander in den Lichtschwertduellen an, um die Sith-Bedrohung auszuschalten. Schläge führt Ihr mit entsprechenden Gesten der Wii-Remote aus. Combos gestalten sich jedoch umständlich, weshalb die Duelle meist zum ständigen Gefuchtel verkommen – ein gutes Training fürs Handgelenk! Dumm nur, dass Sprungeinlagen selten in die gewünschte Richtung gehen. Nach einer Einführung in die Steuerung tretet Ihr in der Kampagne mit vorgegebenen Charakteren an. Die Story wird dabei mit der Schlaftabletten-Dynamik einer "BraveStarr"-Episode erzählt. Beim freien Spiel wählt Ihr einen machthungrigen Recken wie Obi Wan Kenobi oder Anakin Skywalker. In der mit dem Untertitel "Jedi-Allianz" versehenen DS-Fasssung macht Ihr Euch mit einem Partner auf, die Galaxis zu retten. Per Touchscreen steuert Ihr Euren Helden. Tippt Ihr auf einen Feind, wird dieser effektreich angegriffen. Für Auflockerung sorgen simple Schalterrätsel und Geschicklichkeitstests, in denen Ihr vorgebene Bewegungen mit dem Stylus nachzeichnet. *ts*



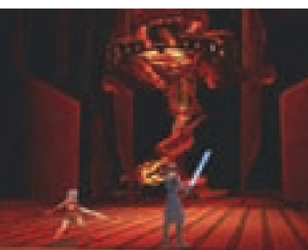
Wii Erwartungsgemäß schwingt Ihr Euer Schwert mit Bewegungen der Fernbedienung, was in der Praxis aber meist unkoordiniert abläuft.



"LAHM"

Thomas Stuchlik

Hurra, schon wieder gewonnen! Keine Ahnung, wie es dazu kam – denn während der planlosen Herumwedeleien (sprich Kämpfe), konnte ich mit der freien Hand Tee trinken und diesen Test schreiben. Die DS-Fassung überrascht zumindest mit teils beeindruckenden, aber pixeligen 3D-Szenarien, krankt jedoch an der eingeschränkten Kamerasicht.



DS Auf dem Handheld überraschen die opulenten Hintergründe.

Entwickler	**LucasArts, USA**
Hersteller	**LucasArts**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro / 40 Euro (DS)**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 10 spielbare Charaktere beim Wii
- nur 6 Kämpfer auf DS
- 4 Schwierigkeitsgrade (Wii)
- spielt zwischen Episode II und III
- eigenständiger Comic-Stil

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	Wii
Multiplayer	5 von 10	**48**
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	6 von 10	DS
Multiplayer	5 von 10	**56**
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Auf Wii bekommt Ihr eine mäßig inszenierte und spielerisch fade Prügelei, auf DS ein halbwegs spielbares Action-Abenteuer.

Naruto – The Broken Bond

360 Action Adventure

Wo "Naruto - Rise of a Ninja" aufhört, knöpft "The Broken Bond" seriengemäß an; das verwüstete Heimatdorf wird wieder aufgebaut, der dritte Hokage verabschiedet und Naruto selbst bringt seine Ninja-Fähigkeiten auf Vordermann. Freund Sasuke beobachtet den Fortschritt mit Neid und schließt sich aus Frust dem Erzfeind Orochimaru an. Naruto macht sich auf die Reise, um seinen fehlgeleiteten Freund wieder zu finden. Wie im Vorgänger "Rise of a Ninja" bewegt Ihr Euch in Action-Adventure-Manier durch das Dorf, plaudert mit den Bewohnern und helft ihnen bei ihren Alltagsangelegenheiten. Begegnungen mit Dieben und bösen Ninjas finden nach klassischem Duell-Prügelprinzip statt. Neu in "The Broken Bond" ist das Partner-Feature: Wechselt zwischen Naruto und einem seiner Freunde, um in der Umgebung Rätsel zu lösen und in den Kämpfen die Oberhand zu behalten. Hierbei sind auch die bekannten Jutsu-Manöver wichtig. Im Kampf entfesselt Ihr damit besonders wuchtige wie spektakuläre Angriffe, die mit Quicktime-Events verstärkt werden und dem Gegner ordentlich zusetzen. Ebenso erreicht Ihr beim Erforschen der stimmungsvoll gestalteten Welt nur dann neue Bereiche, wenn der Partner mit der passenden Jutsu-Fähigkeit parat steht. So wird der Adventure-Alltag durch das Teamwork, kleine Grübeleien und Minispielchen weiter aufgelockert, während die Kämpfe dank des einwechselbaren Partners etwas dynamischer geraten. Dank jederzeit einstellbarem Schwierigkeitsgrad finden Einsteiger und Profis einen guten Zugang, großzügig verteilte Checkpoints verhindern Frustgefahr. Naruto-Jünger haben abermals die Wahl zwischen japanischer und englischer Sprachausgabe, die Grafik wartet nun mit mehr Pastelltönen auf.

Wer nach Beendigung der vorlagengetreu umgesetzen Story mehr will, kann an der eigenen Konsole oder auch online sein Geschick gegen menschliche Mitspieler testen, dann wird's aber eher chaotisch. *ma*





360 Wenn sich Naruto nicht gerade mit Rivalen und Dieben prügelt, erkundet er Städte und plaudert mit der Bevölkerung.



"GUT"

Marcus Grüner

"Naruto - The Broken Bond" bewahrt die Tugenden des Vorgängers und setzt mit dem Teamwork-Gedanken noch einen drauf. Zwar warten anfangs wieder Alibi-Missionen auf den Spieler, dafür werden sämtliche Fähigkeiten gut genutzt. Die Kämpfe sind abwechslungsreich und die Charaktere glaubwürdig, und die Handlung auch für Neulinge fesselnd.

Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**20. November**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- stilechte Figuren und Schauplätze
- Fortschritt im Spiel dank Teamwork und Jutsu-Fähigkeiten
- weitere Figuren für Multiplayer-Modus erspielbar

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**79**
Multiplayer	4 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Stimmige Mischung aus Prügelspiel und Action-Adventure; auch für Naruto-Neulinge spielenswert.

Special Edition
mit Exklusiv-Cover

nur hier oder im Internet unter www.maniac.de



Die Special Edition von M! (exklusives Cover) bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert, nicht am Kiosk erhältlich und nur Abonnenten können sie nachbestellen.

WEITERE ABOVORTEILE:


15% GÜNSTIGER
12 AUSGABEN FÜR NUR 45,90 €


FRÜHER ALS AM KIOSK
LIEFERUNG FREI HAUS


JEDERZEIT KÜNDBAR
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

TELEFONISCHE BESTELLUNG:
(089) 85 85 38 45

In-Time Aboservice
Special M!dition
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Ich abonniere M! für 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 45,90 Euro.** Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich die M! nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de).
Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, Code M!, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise bitte ankreuzen

- [ ] gegen Rechnung
- [ ] bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

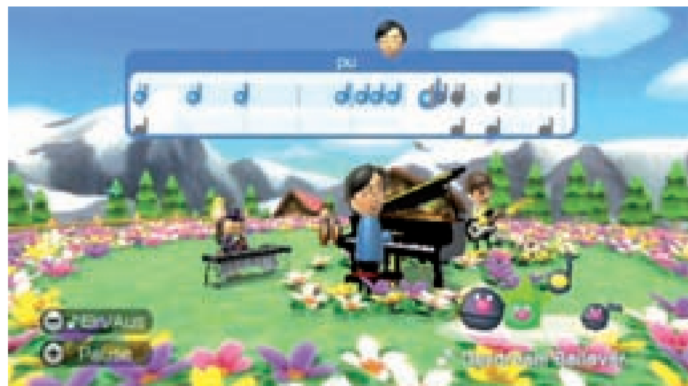
Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

Casual Games

Wii Music







Wii Eine Jamsession vor Alpenkulisse: Die eingeblendeten Noten geben nur den Rhythmus vor, nachspielen müsst Ihr sie nicht. Freies Musikmachen steht im Vordergrund.



Was Spieldesigner-Legende Shigeru Miyamoto anfasst, wird in den meisten Fällen zum (kommerziellen) Erfolg: "Super Mario", "Zelda" und zuletzt der Millionenseller "Wii Fit" – um nur einige seiner genialen Spielideen zu nennen. Für "Wii Music" zeichnet der japanische Mastermind als Produzent verantwortlich – und belegte mit der Instrumentensimulation in Fernost auf Anhieb die Spitzenposition.

Um es gleich auf den Punkt zu bringen: "Wii Music" dürft Ihr nicht als Videospiel im klassischen Sinne verstehen. Vielmehr handelt es sich um einen Experimentierbaukasten für musikinteressierte Wii-Besitzer. Liebhabern von Spielen wie "Guitar Hero" und "Rockband" dürfte der Titel kaum zusagen, Kindern und Gelegenheitsspielern dagegen eher.

Statt wie bei der Konkurrenz bestimmte Notenfolgen durch Tastendruck nachzuspielen, erlaubt Nintendos neuester Streich das freie Musizieren mit satten 60 freischaltbaren Instrumenten. Ihr spielt keine Noten nach, werdet für Eure Leistung nicht bewertet und nicht mit Buhrufen von der Bühne gejagt – egal wie gut oder schlecht Ihr eines der über 50 Lieder interpretiert. So kommt kaum Frust auf, auf lange Sicht motiviert das aber nicht zum Weiterspielen. Der größte Kritiker Eurer Darbietungen seid Ihr selbst: Nach jedem Song gebt Ihr auf einer Skala von 1 bis 100 eine Bewertung ab. Speichert das entsprechende Video ab und sendet es Euren Freunden.

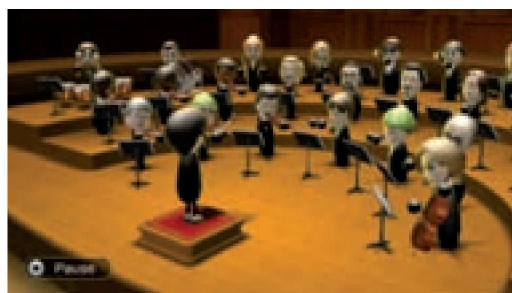
Weniger Spiel, mehr Musikinstrument

Ein sehr gutes Tutorial führt Euch in die vier grundlegenden Spielweisen ein: Piano, Gitarre, Violine und Trompete. Mit Remote und Nunchuk haut Ihr in die imaginären Klaviertasten, beim Gitarrenspiel nutzt Ihr die Wii-Fernbedienung als Plektrum und tut so, als ob Ihr die Saiten anschlagt. Bei Geige und Trompete ahmt Ihr ebenfalls die typischen Instrumentenhaltungen nach und bewegt die Eingabegeräte im Takt. Bei sämtlichen Blasinstrumenten beispielsweise wird die Remote vor den Mund gehalten – mit den Tasten 1 und 2 entlockt Ihr dem Klangkörper Töne. Die Instrumente klingen aufgrund des MIDI-Sounds wenig authentisch. Zudem kommen die nachgespielten Songs ohne Gesang aus (Liste oben).

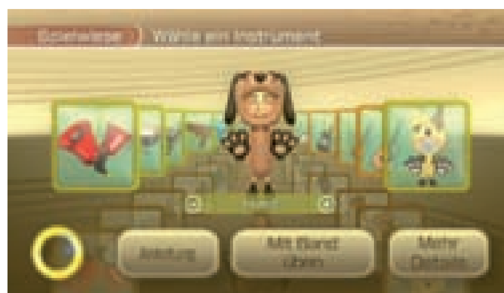
Kernstück von "Wii Music" ist die Jamsession mit einer 6-köpfigen Mii-Band. Bis zu vier Freunde spielen je ein Instrument, zwei Bandmitglieder werden stets von der KI übernommen. Ihr könnt jeden Lied-Teil von den Akkorden über Percussion hin zur Erst- und Zweitstimme auch einzeln nachspielen und nacheinander zu einem fertigen Song zusammenfügen. Auf der 'Spielwiese' testet Ihr alle Instrumente aus, der 'Unterricht' gibt Euch umfangreiche Tutorials zu den Klangwerkzeugen. Drei Minispiele bieten Abwechslung: Dirigiert ein Orchester, bimmelt im Glockenspiel Mini-Songs nach und erkennt als menschliche Stimmgabel Töne, Tonlagen und Melodien. *pu*

DIE SONGS

American Patrol the March – F.W. Meacham
An der schönen blauen Donau – Johann Strauss II
Animal Crossing's K.K. Blues – K.K. Slider
Animal Crossing: Wild World Thema
Chariots of Fire – Vangelis
Daydream Believer – The Monkees
Die vier Jahreszeiten - Der Frühling – Antonio Vivaldi
Do-Re-Mi – Rodgers and Hammerstein
Eine Kleine Nachtmusik – Wolfgang Amadeus Mozart
Every Breath You Take – The Police
Flohwalzer
F-Zero Mute City Thema
Happy Birthday To You
Hochzeitsmarsch – Richard Wagner
I'll Be There – The Jackson 5
I've Never Been To Me – Charlene
Jingle Bell Rock – Bobvon Helms
La Bamba (mexikanisches Volkslied)
La Cucaracha (spanisches Volkslied)
Legend of Zelda Overworld Thema
Material Girl – Madonna
Menuett in G Dur – Johann Sebastian Bach
My Grandfather's Clock – Henry Clay Work
Oh My Darling, Clementine (amerikanisches Volkslied)
O Tannenbaum
Ouvertüre zur Oper Carmen
Over the Waves – Juventino Rosas
Please Mr. Postman – The Marvelettes
Sakura Sakura (japanisches Volkslied)
Scarborough Fair (englisches Volkslied)
Schwanensee – Pyotr Ilyich Tchaikovsky
September – Earth, Wind & Fire
Sinfonie Nr. 1 - Titan – Gustav Mahler
Sinfonie Nr. 9 - Aus der Neuen Welt – Antonin Dvorak
Sinfonie Nr. 9 - Ode an die Freude – Ludwig van Beethoven
Sukiyaki – Kyu Sakamoto
Super Mario Bros. Thema
Sur le Pont d' Avignon (französisches Volkslied)
The Entertainer – Billy Joel
The Loco-Motion – Little Eva
Troika (russisches Volkslied)
Turkey in the Straw (amerikanisches Volkslied)
Twinkle Twinkle Little Star (englischer Kinderreim)
Wake Me Up Before You Go-Go – Wham!
Wii Music Thema
Wii Sports Thema
Woman – John Lennon
Yankee Doodle (amerikanisches Volkslied)



Wii Der Dirigenten-Modus ist eines von drei Minispielen.



Wii Skurrile Instrumente: Musiziert mit Hund und Katze.

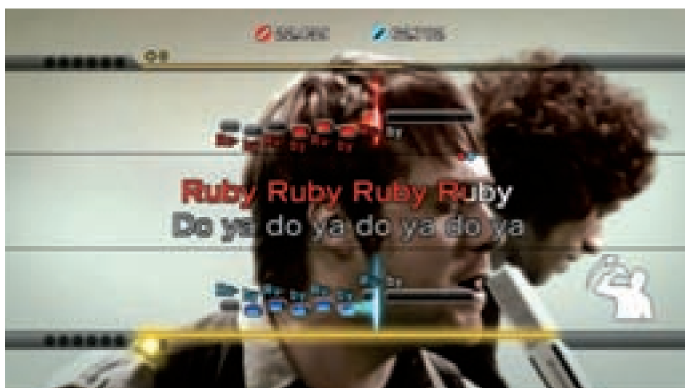
SPIELSPASS

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Preis	**50 Euro**

6

Lips





360 Original-Videos begleiten Eure Gesangseinlagen – alternativ bestaunt Ihr computergenerierte Videos. Hebt Spieler 2 das Mikro wie im Bild, hagelt es Bonuspunkte.

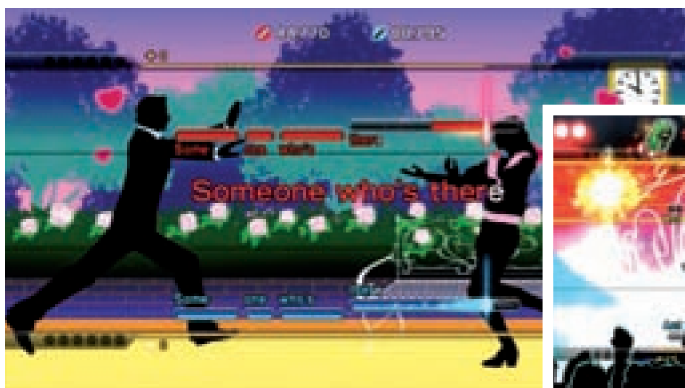


Seit 2004 besitzt Sony ein uneingeschränktes Karaoke-Monopol auf Heimkonsolen. Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft fordert Microsoft den Platzhirsch mit einem eigenen Mitsing-Titel heraus.

"Lips" versteht sich als Partyspiel und macht im Vergleich zu "SingStar" einiges anders – aber auch vieles gleich: Ihr trällert alleine oder im Duett (bzw. Duell) bestmöglich einen Song nach. Während Sonys Musikspiel die Gesangseinlagen lediglich durch die Stimmlage der Hobby-Sänger bewertet, stellt "Lips" höhere Ansprüche. Drei Kriterien benoten Eure Sangeskunst: Tonhöhe, Melodie und Taktgefühl. Trotzdem ist auch einfaches Mitsummen ausreichend, um Punkte zu erzielen. Lieder wählt Ihr aus einem Pool von 40 lizensierten Originalsongs samt Musikvideo (siehe Kasten), der in seiner Breite jedem zusagen sollte. Die Auswahl reicht von aktuellem deutschen Pop und Schlager über internationale R'n'B-Stars bis hin zu Britpop-Perlen. Nachschlag wird es in Form von kostenpflichtigen Downloads auf dem Xbox Live Marktplatz geben. Noch ist allerdings offen, in welchen Intervallen und zu welchem Preis neue Songs zur Verfügung stehen.

Es blinkt, es ist drahtlos – ich will es!

Die beiden mitgelieferten Mikrofone verfügen über eingebaute LED-Leuchten und sind drahtlos – lästigem Kabelsalat wurde so vorgebeugt. Das fröhliche Farbenspiel des blinkenden Zubehörs weist auf dessen Betriebsbereitschaft hin. Ein zweiter Spieler kann sich jederzeit während eines laufenden Songs durch einfaches Schütteln des Mikros dazugesellen. Bis zu vier andere Couchgenossen schnappen sich je einen Controller und spielen Percussion-Instrumente wie Kuhglocke oder Tamburin im Takt, um die Stimmung anzuheizen. Der integrierte Bewegungssensor fordert die Hüftsteifen heraus: Hebt Eure Arme oder umschreibt einen Kreis, wenn es das eingeblendete Symbol verlangt. Dadurch aktiviert Ihr einen Bonus-Zähler, der Euch zeitweise die doppelte Punktzahl einbringt.



360 Lovesongs mit neuer Bedeutung: Singt im Duett besonders harmonisch und führt im Minispiel 'Kuss' zwei Liebende zusammen.



DIE SONGS

36 Grad - 2raumwohnung	**Makes Me Wonder** - Maroon 5
The Sign - Ace of Base	**You're My Heart, You're My Soul** - Modern Talking
No One - Alicia Keys	**Rome Wasn't Built In A Day** - Morcheeba
Complicated - Avril Lavigne	**99 Luftballons** - Nena
Irreplaceable - Beyoncé	**In Bloom** - Nirvana
Call Me - Blondie	**Augen Auf!** - OOMPH!
With You - Chris Brown	**Young Folks** - Peter Bjorn And John
Yellow - Coldplay	**Major Tom (Völlig Losgelöst)** - Peter Schilling
Lebt Denn Dr Alte Holzmichel Noch...? - De Randfichten	**Wenn Jetzt Sommer Wär** - Pohlmann
Personal Jesus - Depeche Mode	**Another One Bites The Dust** - Queen
White Flag - Dido	**Fake Plastic Trees** - Radiohead
Ein Stern (...Der Deinen Namen Trägt) - DJ Ötzi (feat. Nik P.)	**I Wanna Be Sedated** - Ramones
Mercy - Duffy	**Supergirl** - Reamonn
Emanuela - Fettes Brot	**Umbrella** - Rihanna
Lemon Tree - Fool's Garden	**Frauen Regier'n Die Welt** - Roger Cicero
Ring Of Fire - Johnny Cash	**Santa Maria** - Roland Kaiser
Ruby - Kaiser Chiefs	**Listen To Your Heart** - Roxette
Love At First Sight - Kylie Minogue	**Amazing** - Seal
Bleeding Love - Leona Lewis	**ABC** - The Jackson 5
	Dieser Weg - Xavier Naidoo
	Erinner Mich Dich Zu Vergessen - Yvonne Catterfeld

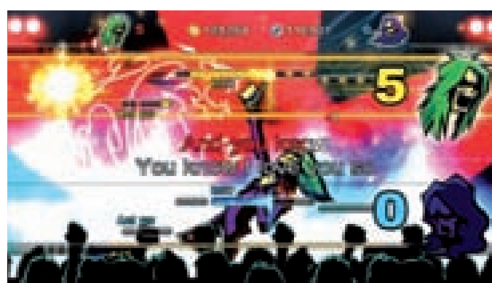
Während Eurer Gesangsperformance fährt ein Farbschweif den Tonbalken entlang – trällert auf der exakten Tonhöhe, um diesen zu treffen und Punkte abzusahnen. Singt Ihr zu hoch oder zu tief, wandert der Schweif entsprechend nach oben oder unten. Die visuelle Rückmeldung auf Euer Darbietung ist in einem laufenden Lied leider kaum zu erkennen – so müsst Ihr Eure Stimme nach Gefühl justieren. Das wurde beim Konkurrenten "SingStar" besser gelöst.

Singt eigene Songs nach

Ein großes Verkaufsargument von "Lips" ist die Möglichkeit, eigene Songs via MP3-Player, USB-Stick oder CD als Karaoke-Version einzuspielen. In der Praxis stellt sich das Feature als Augenwischerei dar: Wenn der Liedtext nicht als ID3-Tag in die MP3-Datei eingebunden ist, müßt Ihr die Lyrics auswendig können oder am PC mühsam per Tag-Editor eingeben. Punkte werden für reine Krachmacherei vergeben, eine Gesangslinie kommt hier nicht zum Einsatz. Beispiel gefällig? Im Test hat M!-Volontär Marcus den Songstart verpaßt und einfach ins Mikro gefaselt – just hatte er sein Punktekonto gut gefüllt.

Komfortabel gestalten sich die vielen, kleinen Extras: Bewertet Songs wie in iTunes, erstellt Playlisten und speichert sie ab, guckt alternative Musikvideos und individualisiert die Benutzeroberfläche mit vorgegebenen Grafiksets. Drei Minispiele lockern den Gesangsalltag auf.

Rundherum ist "Lips" ein hübsch verpackter Karaokespaß mit gut verarbeiteten Mikrofonen. *pu*



360 Der Schlechtere muss gehen: Wer im 'Vocalmatador' zuerst 10 Punkte einsingt, gewinnt den Wettstreit.

SPIELSPASS 8

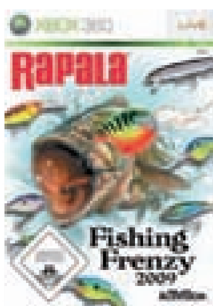
Entwickler **Microsoft, USA**
Hersteller **Microsoft**
Preis **70 Euro**

Rapala: Fishing Frenzy 2009

360 Wii 



360 Ein Fisch geht Euch leicht an den Haken. Die Schwierigkeit besteht darin, ihn ins Boot zu ziehen – drückt die vorgegebenen Tasten und aktiviert damit Combos.



Activision wünscht Petri Heil: Virtuelle Sportfischer werfen ihre Angelrute in "Rapala: Fishing Frenzy 2009" in sieben nordamerikanischen Gewässern aus. Messt Euch in einem Turnier oder geht es im 'Open Fishing' gemächlich an. Dort könnt Ihr beliebig Wetter und Tageszeit ändern. 15 unterschiedliche Fischarten stehen auf dem Angelplan – mit Sonar und GPS seid Ihr den Seebewohnern stets auf den Fersen. Beißt ein Fisch am lizensierten 'Rapala'-Köder an, helfen Combos, den Kampf vorzeitig zu Euren Gunsten zu entscheiden.

Auf der Xbox 360 gehen diese Manöver deutlich leichter von der Hand und sehen schicker aus; zudem knipst Ihr hier Fotos Eures Fangs. Die Wii-Fassung wird dagegen mit einem Angelrutenaufsatz ausgeliefert; das Sportspiel ist komplett in Englisch. *pu*



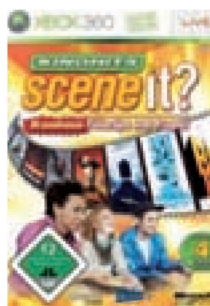
SPIELSPASS 6
Entwickler **Fun Labs, USA**
Hersteller **Activision**
Preis **50 Euro**

Scene It? Kinohits

360 



360 Einen Film anhand einer nachgestellten Retro-Pixelsequenz zu erkennen, gehört zu den witzigsten neuen "Scene It?"-Aufgaben.



Microsofts Filmquiz "Scene It?" geht in die zweite Runde: Die auffallendste grafische Neuerung ist die Einbindung der neuen Avatare, die in Zwischensequenzen auf einem Sofa herumturnen und je nach Qualität Eurer Antwort Grimassen ziehen – das ist nett, aber nebensächlich. Ansonsten erwarten Euch frische Fragen und Rate-Runden, die etwas dynamischer ablaufen als im Vorgänger und witzige Ideen ins Spiel bringen. Bewährte Konzepte wie das stückweise gemalte Kinoplakat fügen sich da passend ein. Leider blieben aber auch viele Macken des Vorgängers erhalten: Ohne hintergründiges Filmwissen seid Ihr häufig ratlos. Speziell größere Frageblöcke zu einem Clip, den Ihr nicht kennt, sind ärgerlich – erst recht, wenn am Ende nicht mal der Titel verraten wird. In geselliger Runde mit ähnlich Ahnungslosen stört das weniger – für solche Gelegenheiten taugt "Scene It?" prima. Wahlweise gibt's das Spiel alleine oder mit vier handlichen Quizcontrollern. *us*

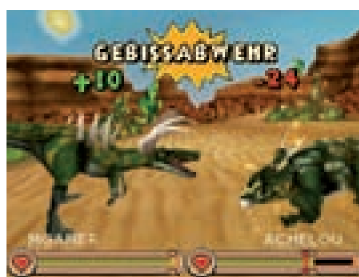


SPIELSPASS 7
Entwickler **Screenlife Games, USA**
Hersteller **Microsoft**
Preis **40/65 Euro**

Dinosaurier: Kampf der Giganten

DS 





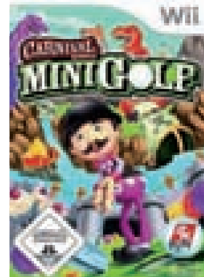
DS Der selbstgestaltete Dino bestreitet zahlreiche Kämpfe.

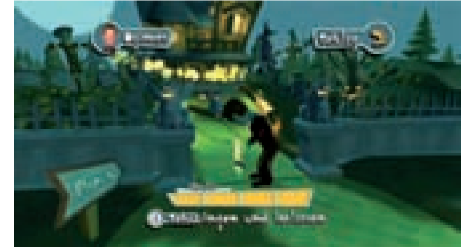
Neulich, vor 150 Millionen Jahren: Mit einem selbstgestalteten Dinosaurier macht Ihr Euch auf die Suche nach Eiern und Fossilien – scheinbar zählt Archäologie zu den Hobbys dieser Reptilien. Dazu durchstreift Ihr labyrinthartige Areale aus einer Perspektive von schräg oben. Schnell trefft Ihr auf unliebsame Artgenossen, die Ihr in der Kampfarena besiegt: Für erfolgreiche Attacken zeichnet Ihr mit dem Stylus vorgegebene Formen nach. Schließlich erhaltet Ihr Eier, die Ihr in neue Evolutionsstufen investiert: So erhält Euer Wunschreptil Stacheln, Knochen und Federn – daneben koloriert Ihr das Biest in Euren Lieblingsfarben; schließlich lasst Ihr Eure Kreation in Mehrspieler-Duellen antreten. Die nach realen Vorbildern gestalteten und animierten Dinos bewegen sich nur behäbig, im weiteren Verlauf wird leider kaum Abwechslung geboten. *ts*

SPIELSPASS 5
Entwickler **Ubisoft, Kanada**
Hersteller **Ubisoft**
Preis **30 Euro**

Carnival Games Minigolf

Wii 





Wii Gruselgolf: Auch zur Geisterstunde wird geputtet.

Minigolf meets Vergnügungspark: Das putzige "Carnival Games: Minigolf" entführt auf einen großen Rummelplatz mit neun Themenkursen. Vom Urzeit-Park über den Wildwest-Kurs bis hin zur Geisterstadt – die Vielfalt der mehr als 25 Löcher ist groß. Geputtet wird ausschließlich mit der Remote: Haltet die Wii-Fernbedienung wie einen Golfschläger und holt zum Schwung aus.

Jeder Kurs birgt Geheimbereiche, die Ihr durch Minispiele öffnet – so wahrt Ihr Euch die Chance auf ein Hole-In-One. Sammelt die in den Levels verstreuten Münzen ein und schaltet neue Kleidungsstücke sowie Golfschläger frei, mit denen Ihr Euren Comicsportler ausstattet. Bis zu vier Freunde treten nacheinander im Mehrspielermodus an und bringen gesammelte Objekte als Spieleinsatz mit. Die Cartoon-Optik gefällt mit etlichen Details und witzigen Animationen, ein simpler Charaktereditor rundet den familienfreundlichen Minigolfspaß ab. *pu*

SPIELSPASS 7
Entwickler **Cat Daddy, USA**
Hersteller **Take 2**
Preis **30 Euro**

Alle Spiele im November

PLAYSTATION 2

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	30 Euro
Barbie Pferdeabenteuer: Im Reitercamp	Activision	Simulation	40 Euro
CID the Dummy	Oxygen	Action	30 Euro
EyeToy Play: Hero	Sony	Geschicklichkeit	20 Euro
EyeToy Play: PomPom Party	Sony	Geschicklichkeit	20 Euro
Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	35 Euro
Hasbro Family Game Night	Electronic Arts	Geschicklichkeit	40 Euro
Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	30 Euro
My Horse and Me 2	Atari	Simulation	30 Euro
Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	50 Euro
RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	30 Euro
RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	30 Euro
Shreks schräge Partyspiele	Activision	Geschicklichkeit	30 Euro
SingStar ABBA	Sony	Musikspiel	30 Euro
SingStar Best of Disney	Sony	Musikspiel	30 Euro
SingStar Boybands vs. Girlbands	Sony	Musikspiel	30 Euro
Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	30 Euro
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	40 Euro
World Championship Off Road Racing	Activision	Rennspiel	40 Euro
WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	45 Euro

PLAYSTATION 3

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Alone in the Dark: Inferno	Atari	Action-Adventure	60 Euro
Armored Core for Answer	Ubisoft	Action	70 Euro
Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	70 Euro
Dead Space	Electronic Arts	Action	70 Euro
EndWar	Ubisoft	Strategie	60 Euro
Guitar Hero III	Activision	Musikspiel	50 Euro
Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	60 Euro
Legendary	Atari	Ego-Shooter	60 Euro
LittleBigPlanet	Sony	Jump'n'Run	70 Euro
Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	60 Euro
Mirror's Edge	Electronic Arts	Jump'n'Run	70 Euro
Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway	Beat'em-Up	70 Euro
MotorStorm: Pacific Rift	Sony	Rennspiel	60 Euro
Naruto: Ultimate Ninja Storm	Atari	Action-Adventure	60 Euro
Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	65 Euro
Resistance 2	Sony	Ego-Shooter	70 Euro
Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	60 Euro
Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	70 Euro
SingStar ABBA	Sony	Musikspiel	40 Euro
SingStar Vol. 3	Sony	Musikspiel	40 Euro
Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	60 Euro
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	70 Euro
World Championship Off Road Racing	Activision	Rennspiel	50 Euro
WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	60 Euro

XBOX 360

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Alarm für Cobra 11 - Burning Wheels	RTL	Rennspiel	30 Euro
Armored Core for Answer	Ubisoft	Action	60 Euro
Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	60 Euro
Banjo-Kazooie: Schraube locker	Microsoft	Action-Adventure	50 Euro
Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	70 Euro
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Strategie	60 Euro
Dancing Stage Universe 2	Konami	Musikspiel	30 Euro
Dead Space	Electronic Arts	Action	70 Euro
EndWar	Ubisoft	Strategie	60 Euro
Guitar Hero III	Activision	Musikspiel	60 Euro
Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	60 Euro
Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	60 Euro
Left 4 Dead	Electronic Arts	Ego-Shooter	70 Euro
Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	60 Euro
Mirror's Edge	Electronic Arts	Jump'n'Run	70 Euro
Mortal Kombat vs DC Universe	Midway	Beat'em-Up	60 Euro
Naruto: Broken Bond	Ubisoft	Action-Adventure	60 Euro
Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	65 Euro
Rock Band 2	Electronic Arts	Musikspiel	70 Euro
RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	50 Euro
Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	60 Euro
Scene It? Kinohits	Microsoft	Quiz	40 Euro
Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	60 Euro
Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	60 Euro
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	70 Euro
WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	60 Euro
You're in the Movies	Microsoft	Geschicklichkeit	40 Euro

WII

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Wilden Mustangs	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Agatha Christie: Das Böse unter der Sonne	Jowood	Adventure	40 Euro
Avatar: Der Herr der Elemente – Der Pfad des Feuers	THQ	Action	40 Euro
Babysitting Party	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Barbie Pferdeabenteuer: Im Reitercamp	Activision	Simulation	30 Euro
Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	50 Euro
CID the Dummy	Oxygen	Action	30 Euro
Einsatz Erde: Die Tierretter	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Facebreaker K.O. Party	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Guitar Hero III	Activision	Musikspiel	60 Euro
Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	50 Euro
Hasbro Family Game Night	Electronic Arts	Geschicklichkeit	30 Euro
Hollywood Studios Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	30 Euro
Kirmes Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	30 Euro
KungFu Panda: Legendäre Krieger	Activision	Action	60 Euro
Lost in Blue: Shipwrecked	Konami	Action-Adventure	40 Euro
Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	40 Euro
Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	30 Euro
Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	45 Euro
Petz Sports: Wilder Hunde-Spaß	Ubisoft	Simulation	30 Euro
PopStar Guitar	Midway	Musikspiel	50 Euro
Puzzle Ball	System 3	Geschicklichkeit	40 Euro
Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	45 Euro
RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	50 Euro
Safecracker	Jowood	Adventure	40 Euro
Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	40 Euro
Shreks schräge Partyspiele	Activision	Geschicklichkeit	50 Euro
Skate It	Electronic Arts	Sportspiel	50 Euro
Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	50 Euro
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Beat'em-Up	60 Euro
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	50 Euro
Trauma Center: New Blood	Nintendo	Simulation	40 Euro
TV Show King Party	Ubisoft	Denken	30 Euro
Wii Music	Nintendo	Musikspiel	50 Euro
Wonder World Amusement Park	Majesco	Simulation	30 Euro
World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	50 Euro
WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	60 Euro
Zoo Hospital	Majesco	Strategie	40 Euro

PSP

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Buzz! Das Logik-Quiz	Sony	Denken	40 Euro
Capcom Puzzle World	Capcom	Denken	30 Euro
CID the Dummy	Oxygen	Action	40 Euro
EndWar	Ubisoft	Strategie	50 Euro
LocoRoco 2	Sony	Geschicklichkeit	40 Euro
Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	40 Euro
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	40 Euro
Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	50 Euro
WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	40 Euro
Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 3	Konami	Simulation	30 Euro

DS

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	30 Euro
Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	40 Euro
Barbie Fashion Show: Mode mit Stil	Activision	Simulation	30 Euro
Bibi Blocksberg: Neustadt im Hex-Chaos	Kiddinx	Geschicklichkeit	30 Euro
Blended	505 Games	Action	40 Euro
Castlevania: Order of Ecclesia	Konami	Action-Adventure	40 Euro
CID the Dummy	Oxygen	Action	40 Euro
Cooking Mama 2	THQ	Simulation	40 Euro
Deep Sea Aquarium by DS	Ertain	Simulation	30 Euro
Dementium: Die Anstalt	Gamecock	Ego-Shooter	40 Euro
Drachenspaß mit Hexe Lilli	Sony BMG	Geschicklichkeit	30 Euro
Dragon Ball Z: Origins	Atari	Action	40 Euro
Einsatz Erde: Die Tierretter	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Einsatz Erde: Insel in Gefahr	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Einsatz Erde: Rette die Meerestiere	Ubisoft	Simulation	30 Euro
EndWar	Ubisoft	Strategie	40 Euro
Englisch macht Spaß	dtp	Denken	30 Euro
Exit DS	Square Enix	Denken	40 Euro
Fairies: Tinker Bell	Disney	Geschicklichkeit	30 Euro
Flower, Sun & Rain	Eidos	Adventure	40 Euro
Football Manager 2009	Sega	Strategie	30 Euro
Guitar Hero: On Tour Decades	Activision	Musikspiel	40 Euro
Hello Kitty: Big City Dreams	Empire	Geschicklichkeit	40 Euro
Horse Life: Freunde für immer	Deep Silver	Simulation	40 Euro
Horseland	Mindscape	Simulation	40 Euro
Hotel Gigant DS	Nobilis	Denken	40 Euro
International Athletics	THQ	Sportspiel	40 Euro
KungFu Panda: Legendäre Krieger	Activision	Action	40 Euro
Legend of Kage 2	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro
Letzte König von Afrika, Der	Focus	Action	40 Euro
Lucky Luke: The Daltons	Atari	Gescchicklichkeit	40 Euro
Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	40 Euro
Margot's Word Brain	Zoo	Denken	30 Euro
Mein Nichtraucher-Coach	Ubisoft	Denken	30 Euro
Mein Paradies für Hunde	Tivola	Simulation	30 Euro
Meine Tierklinik	Deep Silver	Simulation	30 Euro
More Touchmaster	Midway	Denken	40 Euro
Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	40 Euro
Music Monstars	Tivola	Musikspiel	30 Euro
Musikstar: I Wanna Be A Popstar DS	Tivola	Simulation	30 Euro
My Animal Center	Braingame	Simulation	30 Euro
My Baby Life	Deep Silver	Simulation	30 Euro
My Farm Around the World	Atari	Simulation	30 Euro
My Horse and Me 2	Atari	Simulation	30 Euro
Nancy Drew 2	Majesco	Simulation	40 Euro
Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	40 Euro
Paint by DS: Classic Masterpieces	Ertain	Simulation	30 Euro
Petz: Die Affen sind los	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Pocketbook: Mein geheimes Tagebuch	Tivola	Simulation	30 Euro
Pokémon Ranger: Shadow of Almia	Nintendo	Strategie	40 Euro
Professor Heinz Wolff's Gravity	Deep Silver	Denken	40 Euro
Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf	Nintendo	Denken	40 Euro
Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	40 Euro
RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	40 Euro
Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	40 Euro
Shreks schräge Partyspiele	Activision	Geschicklichkeit	30 Euro
Skate It	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Sophies Freunde: Die Eisprinzessin	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Sophies Freunde: Die Meistertunerin	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Sophies Freunde: Traumhochzeit	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Sophies Freunde: Wohnträume	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Spielen wir Feuerwehrmann	Deep Silver	Simulation	30 Euro
Spielen wir Lehrerin	Deep Silver	Simulation	30 Euro
Spielen wir Modedesignerin	Deep Silver	Simulation	30 Euro
Spielen wir Tierärztin	Deep Silver	Simulation	30 Euro
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Action	40 Euro
Summon Night Twin Age	Namco-Bandai	Action	40 Euro
SZ-Wissen: Mehr Kreuzworträtsel DS	Deep Silver	Denken	30 Euro
Tamagotchi Connexion Corner Shop 3	Atari	Simulation	40 Euro
Tim Power: Auf Verbrecherjagd	Ubisoft	Action	30 Euro
Tim Power: Bauen & Reparieren	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Tim Power: Kampf den Flammen	Ubisoft	Action	30 Euro
Time Hollow	Konami	Adventure	40 Euro
Tintenherz	Tivola	Action	40 Euro
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	40 Euro
Tony Hawk's Motion	Activision	Sportspiel	40 Euro
TrackMania DS	Focus	Rennspiel	40 Euro
Visual Logic Training	RTL	Denken	40 Euro
Was ist was: Versunkene Schätze	Kiddinx	Adventure	30 Euro
Wendy 2: Das Pferdehospital	Ascaron	Simulation	30 Euro
Wer wird Millionär? 2. Edition	Ubisoft	Denken	30 Euro
Word Master	Zoo	Denken	30 Euro
WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	40 Euro

Fable II

Ein Leben abseits von Recht und Ordnung: M! startet eine Karriere als Bösewicht – in jeder Hinsicht!

SPIELSPASS

Entwickler	**Liohead, England**	**88**
Hersteller	**Microsoft**	
Preis	**65 Euro**	
Test	**Ausgabe 12/08**	

Mit Gesinnung und Ruf will Lionhead Studios der Abenteuerwelt Albion Leben einhauchen: Wer sich unanständig aufführt, bekommt angeblich postwendend die verdiente Strafe aufgebrummt – ganz zu schweigen von der üblen Nachrede, der man als berüchtigter Bandit ausgesetzt ist. Ist all dies nur heiße Luft oder macht Ihr Euch mit bösen Taten das Leben wirklich schwer?

Immer mit der Ruhe

Das Abenteuer beginnt in der Jugend des Helden, Ihr erkundet die Stadt Bowerstone und sammelt Goldstücke für die magische Spieldose. Dabei macht Ihr erstmals Bekanntschaft mit dem leuchtenden Pfad, der Euch die Richtung zum nächsten Schlüsselerlebnis weist. Dieses magische Navigationssystem erweist sich vor allem in der verzweigten Oberwelt als nützlich, entblößt dort aber schnell seine Tücken: Wer sprintet, überholt oftmals die Markierung und muss dann warten, bis sie ihn einholt. Deshalb entscheiden wir uns weitgehend für gemütliche Spaziergänge und folgen der Handlung in die Jugend des Helden: Hier beginnt die wahre Charakterbildung und damit ist nicht nur das Sammeln von Erfahrung und Kaufen neuer Talente gemeint. Nahezu jede Aktion wird von den Umstehenden bewertet – und das, obwohl wir uns erst mit der Lebensanschauung der Bewohner von Albion vertraut machen müssen.

Denn ob eine Aktion gut oder schlecht ankommt, ist zunächst nicht immer klar: Demonstrative Tierquälerei wie das Treten von Hühnern bringt so manchen Zuschauer zum Lachen und damit Sympathiepunkte, während das bloße 'Schattenboxen' mit dem Schwert die Passanten verschreckt. Als Kampfkünstler können wir auf dem Markplatz keinen positiven Eindruck machen – die Bewertung unserer Aktionen erfolgt also recht oberflächlich. Als Wohltäter müsst Ihr mächtig aufpassen, ein falscher Tastendruck kann bereits Euren Ruf schädigen – auch wenn



360 Ein frecher Gangster räumt die Kasse direkt vor den Augen des entsetzten Besitzers aus: Aber Vorsicht – er wird sofort die Wachen alarmieren!

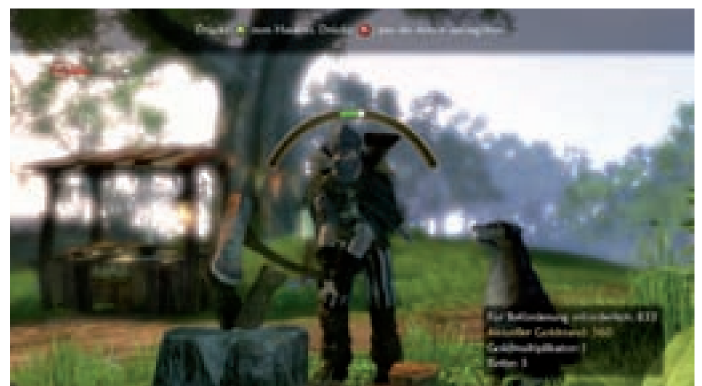
eigentlich niemand zu Schaden gekommen ist.

Lokale Verbrechen

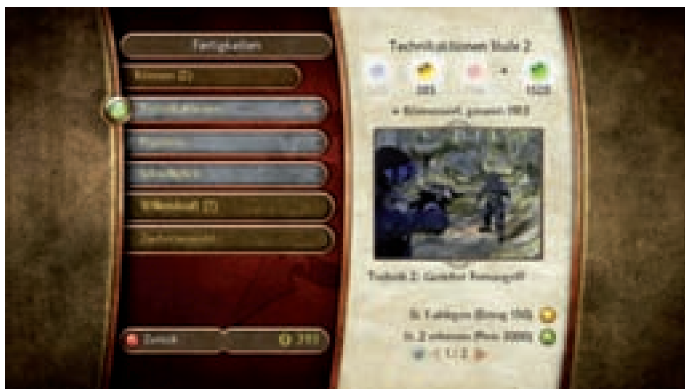
Raue Gesellen wie die M!-Helden haben die Faxen mit den Albion-Bewohnern bald dicke: Jetzt wollen wir so richtig die Sau rauslassen! Schnell bemerken wir, dass Verbrechen nur lokal geahndet werden: Wir können uns in Dorf A ein schönes Leben machen, das wir mit Raubzügen in Gemeinde B finanzieren. Die Reisefunktion erspart dabei die langen Märsche, außerdem könnt Ihr sie zur Flucht verwenden: Sobald Ihr die Gesetzeshüter auf den Fersen habt, pausiert das Spiel und reist in eine sichere Gegend – ein Trick, der bei ähnlich gelagerten Spielen wie "The Elder Scrolls 4: Oblivion" nicht funktioniert. Bei "Fable II" klappt das sogar innerhalb einer Stadt wie Bowerstone, die mehrere Abschnitte



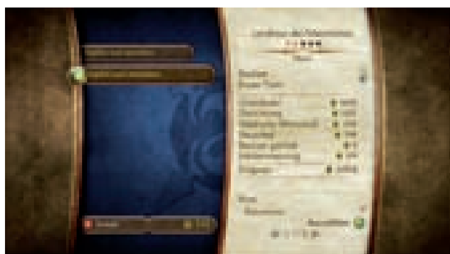
360 Dem gemeinen Pöbel sind Eure Gründe egal: Sobald Ihr die Waffe zückt, zittern die Umsetzenden vor Angst – ehrbare Helden können sich leicht verdrücken.

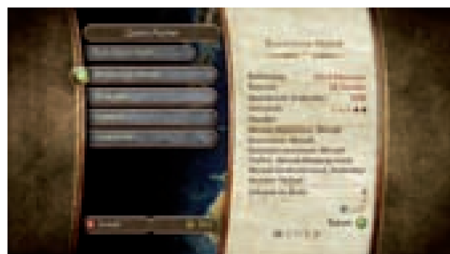


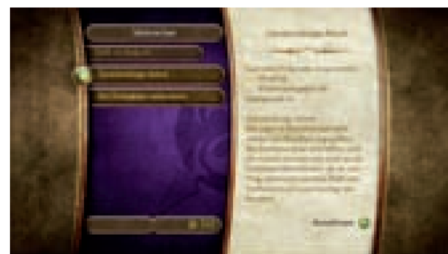
360 Ganz ohne geht's nicht: Auch der Ganove beginnt das Abenteuer mit ehrlicher Arbeit, um anständige Waffen für die ersten Raubzüge zu besorgen.


360 Legt erlernte Talente ab, um die investierte Erfahrung erstattet zu bekommen: Das klappt auch mit dem Koop-Partner.


360 Jedes Kleidungsstück wirkt sich aufs Ansehen aus: Verwegene Klamotten kommen in der Öffentlichkeit nicht gut an, Aufreißer heucheln mit prunkvoller Garderobe.


360 Kontrolliert regelmäßig, wie sich Eure Handlungen auf die Immobilienpreise auswirken.


360 Strafen werden für jede Region separat geahndet: Im Quests-/Karten-Menü kontrolliert Ihr Eure Schuld.


360 Wenn Euch eine Wache erwischt, könnt Ihr sie bekämpfen oder Eure Schuld begleichen bzw. abarbeiten.

besitzt: Bei jedem Wechsel des Viertels hängt Ihr die Wachen ab – wie praktisch! Dann müsst Ihr nur den Patrouillen aus dem Weg gehen, um ungestört weitere Beute zu machen.

Als Dieb wird der Wechsel zwischen den Vierteln bald zur Routine. Bezahlen müssen wir erst, wenn uns eine Missionen in jene Stadt führt: Dann kommen wir mitunter an der Buße nicht vorbei. Das lokale Verbrechen besitzt einen weiteren Vorteil: Wenn man Einwohner verschreckt oder gar tötet, wirkt sich das negativ auf die Umsätze der Geschäfte aus; zudem sinkt der Wert einer Immobilie, sobald der Besitzer bzw. Pächter stirbt. Wer also mit erstandenen Geschäften und Häusern umfangreiche Mieteinnahmen verzeichnen will, muss die nahen Anwohner schonen – kluge Verbrecher suchen sich ein Heimatdorf, spielen dort den Wohltäter und rauben die Nachbargemeinden aus!

Strafe und Sühne

Wenn uns eine Wache erwischt, haben wir die Wahl zwischen vier Alternativen: Wir können uns der Verhaftung widersetzen und postwendend eine Schlägerei anzetteln. Daneben lässt sich die Schuld in verschiedenen Varianten begleichen: Entweder Ihr zahlt die Strafe, sitzt sie im Knast ab oder leistet Wiedergutmachung, sprich einen Dienst an der Gemeinschaft. Die letzte Variante bereitet sogar Vergnügen, denn hier müssen wir nicht etwa den Boden einer sozialen Einrichtung schrubben – es warten spannende Aufgaben wie die Jagd nach Räuberbanden!

So könnt Ihr also bei der Wiedergutmachung reichlich wüten, sofern das Übel die Schurken trifft. Summa summarum sind Verbrechen also nur halb so schlimm, solange Ihr auf soziale Kontakte pfeift. Denn mit Bösewichten wollen viele Einwohner nichts zu tun haben – zum Glück, trotzdem könnt Ihr "Fable II" auch ohne Freunde durchspielen; die Missionen der Handlung werden durch Reputation freigeschaltet, die Ihr beim Lösen von Aufgaben in Ortschaften und allerlei Sidequests überall in Albion erhaltet.

Gaunereien mit System

Auch das Talentsystem bietet Möglichkeiten, Erfahrung zu ergaunern: Sämtliche Tricks basieren auf der Rückgabe von Talenten, bei der Ihr investierte Erfahrung zurückerstattet bekommt. Am Marktplatz in Bowerstone steht ein Monsterhaus, in welchem Ihr übernachten könnt – dafür gibt's ein Talent. Löscht es und kassiert die Erfahrungspunkte!

Ähnlich funktioniert der Trick mit dem Koop-Spieler; dieser Handlanger besitzt die gleichen Talente wie Euer Held und gibt erspielte Erfahrung an Eure Figur ab: Beginnt ein Koop-Spiel mit dem zweiten Pad (nutzt kein zweites Profil), wechselt zu seinen Talenten und tauscht sie gegen die Erfahrungspunkte ein. Beendet das Koop-Spiel und Euch werden die Punkte gutgeschrieben.

Zeit für eine holde Maid

Mit wachsender Berühmtheit und Besitz steigt auch die Attraktivität des Helden beim anderen Geschlecht. Allerdings lässt sich die Damenwelt nur um den Finger wickeln, wenn Ihr optisch etwas hermacht: Verpasst Eurem Helden einen flotten Haarschnitt und kauft Kleidung, die ihn eindrucksvoller in Szene setzt. Dann könnt Ihr beginnen, der Dame Eurer Wahl mit den zahlreichen Ausdrucksformen schöne Augen zu machen – bei 2500 Ansehenspunkten erlernt Ihr z.B. den Luftkuss, den Ihr der Angebeteten zuwerfen könnt.

Wer mit dem auserwählten Partner ins Bett hüpfen will, muss sich ins Zeug legen – es sei denn, es handelt sich um gewerbliche Liebesdienste. Außerdem solltet Ihr den zukünftigen Partner mit Geschenken umgarnen: Besorgt einen hübschen Ring, der dem gesellschaftlichen Stand der Person entspricht – die Töchter reicher Männer akzeptieren nur die teuersten Schmuckstücke! Im Laufe des Abenteuers könnt Ihr sogar mehrgleisig fahren – das nötige Kleingeld vorausgesetzt: Schließlich gilt es, ein nettes Eigenheim anzuschaffen und die Haushaltskasse zu füllen. *oe*



Far Cry 2 – der Map-Editor

Wie spart man sich Arbeit beim Erstellen eigener Levels? M! gibt Tipps und zeigt eine Beispielkarte.

SPIELSPASS	
Entwickler	Ubisoft, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Preis	65 Euro
Test	Ausgabe 12/08
	86

Einsteiger-Tipp: Terraforming

Die Verformung des Untergrunds ist neben der Objektplatzierung das gebräuchlichste Tool des Editors. Berge, Plateaus und Schluchten erschafft und verfeinert Ihr mit wenigen Cursor-Bewegungen. Die 'Erosion' verleiht auch kugelrunden Hügeln eine natürliche Form. Statt Klippen und Steine aus der Objekt-Bibliothek zu platzieren, versucht zuerst eine Eigenkreation – das spart Speicherplatz und verbessert die Performance.



Mit 'Höhe einstellen' (Bild links) seid Ihr flexibler als mit dem häufig verwendeten 'Erhöhen'. Die 'Erhebung' gibt den entscheidenden Schliff.

Einsteiger-Tipp: Sammelsurium

Habt Ihr Euch schon mal beim Platzieren dutzender Bäume und Sträucher die Finger wundgeklickt und gefragt, wo das Gras ist? Die elegante Lösung findet Ihr in der Toolbar: Geht auf 'Sammelsurium' und weist den einzelnen Slots Landschaftsbilder zu. Mit wenigen Cursorbewegungen erschafft Ihr Felsenteppiche, Dschungeldickicht und bepflastert den kargen Boden mit brennbaren Grashalmen. Vorsicht: Mit Slot-Neuzuweisungen verändert Ihr bereits erstellte Flächen.



Mit nur drei Cursor-Moves erstellt: Via Landschaftspinsel (Bild links) erschafft Ihr im Handumdrehen Felsen, Wüstengras und Dschungel (Bild rechts).

Fortgeschrittenen-Tipp: Höhlen

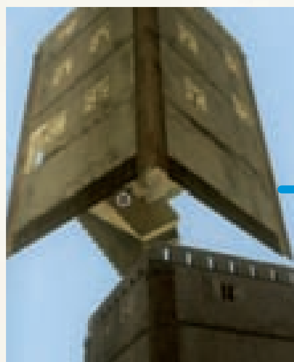
Am Limit des Editors: Höhlen in Berge oder Wände bohren funktioniert nicht. Die zahlreichen Stein-Objekte bieten hier Ersatz. Erstellt zunächst den Grundriss der Höhle mit dem 'Höhe einstellen'-Tool (linkes Bild). Anschließend wird die offene Schlucht mit Klippen und großen Steinen überdacht. Soll es auch von innen schick aussehen, baut zwei Steinschichten übereinander, stellt die untere auf den Kopf und verwendet sie als Höhlendecke.

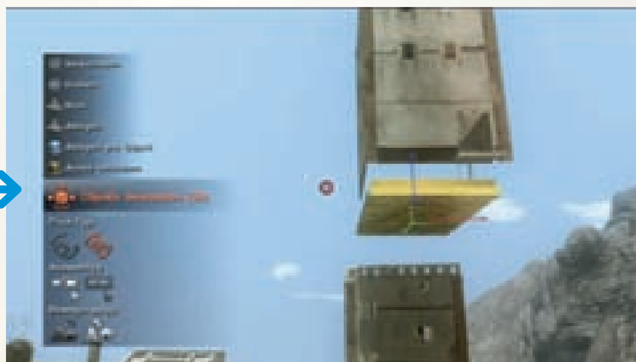


Braucht Zeit, lohnt sich aber: Mit einer Abdeckung aus Steinen wird der Höhlentraum wahr. Die passende Textur sorgt für ein stimmiges Gesamtbild.

Fortgeschrittenen-Tipp: Doppelter Boden

Editor-Kundige kennen das Problem: Manche Objekte haben keinen soliden Boden und sind aus bestimmten Blickwinkeln durchsichtig. Will man Gebäude übereinander stapeln oder mit Bodenplatten mehrere Stockwerke bauen, führt das zu hässlichen Darstellungsfehlern. Verwendet alternativ sowohl für Fußböden als auch Zimmerdecken jeweils eigene Bodenplatten (Deckenplatten natürlich nach unten gerichtet). Ebenfalls eine sehr zeitintensive Maßnahme, dafür ist man nicht länger auf die vordefinierten Gebäudetypen festgelegt.





Ärgerlich, wenn durch einen unsichtbaren Boden die Illusion zerstört wird (Bild links). Verlegt umgedrehte Bodenplatten, um die Sichtlücke zu kaschieren, und stapelt Bauwerke turmhoch (Bild rechts).

Projekt "Castlevania"

– die Map eines Lesers



Kartenbastler mit Ehrgeiz: M!-Fan Diego Battaglia.

Diese eindrucksvolle Karte (großes Bild unten) heißt "Castlevania Projekt" und wurde von Diego Battaglia erstellt. Sieben Stunden täglich hat der eifrige Bastler mit dem Editor verbracht – nach sechs Tagen blickte er auf sein Werk und sah, dass es gut war. Für den Panorama-Blick haben wir die Tageszeit manipuliert, normalerweise findet die Ballerei im Schloss in der Nacht statt (kleines Bild). Im Gebäude erwarten "Castlevania"-Fans optische Déjà-vus und spielerische Finessen. Besonderer Gag ist ein versteckter Geheimraum in der Schlossmitte, den der Map-Meister als kleines Programmierer-Eck gestaltet hat.



Die Hinrichtungs- und Folter-Ecke: Guillotine und Henkersbeil wurden aus Grabsteinen und Holzplanken gebastelt, rechts hinten sind Galgen im Bau.

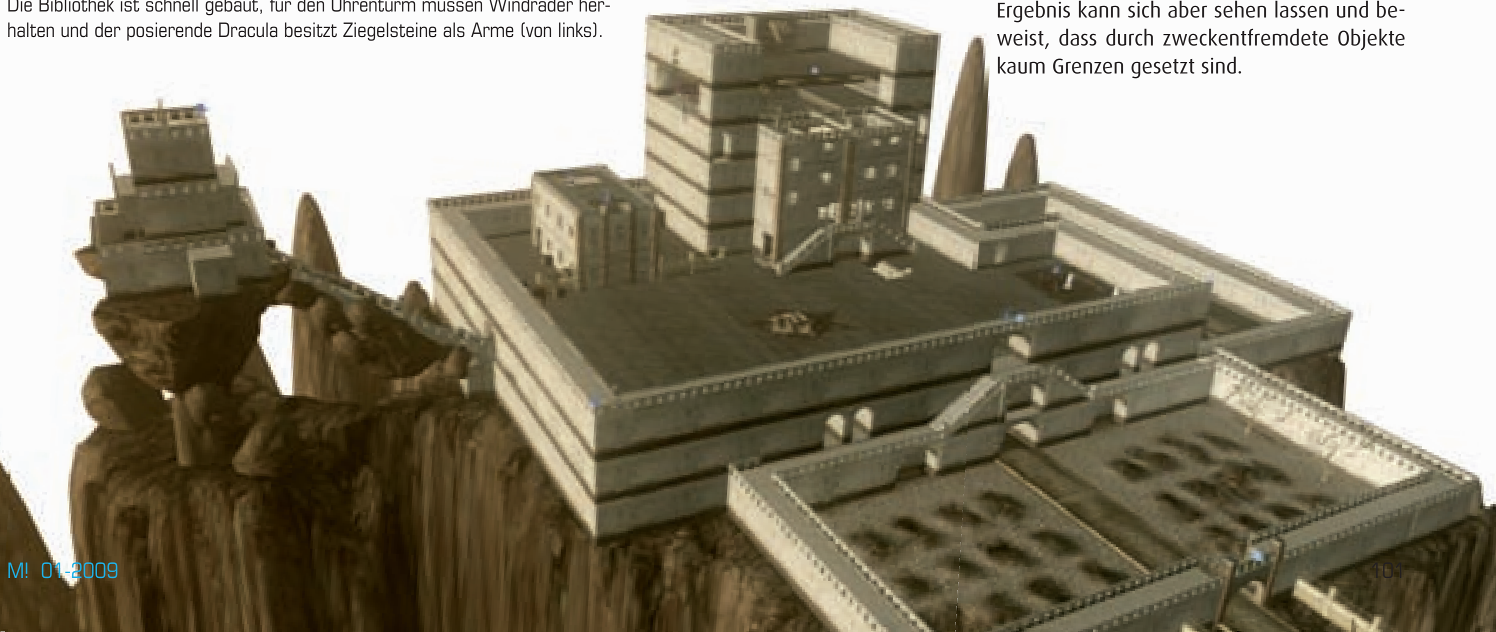






Die Bibliothek ist schnell gebaut, für den Uhrenturm müssen Windräder herhalten und der posierende Dracula besitzt Ziegelsteine als Arme (von links).

Ein Besuch im Uhrturm oder der Bibliothek ist auf Diegos Karte kein Wunschtraum: Jeder Raum wurde einem Ort aus der Vorlage nachempfunden und enthält alle relevanten Elemente. Im Vorplatz bietet ein angelegter Friedhof nicht nur schaurige Atmosphäre, sondern auch Gelegenheiten zur Deckung. Natürlich muss man bei einem derartigen Vorhaben Kompromisse eingehen – die Zahnräder des Uhrenturms sind tatsächlich nur Windräder, die Dracula-Figur ist aus Tierschädeln und Grabsteinen zusammengesetzt. Das Ergebnis kann sich aber sehen lassen und beweist, dass durch zweckentfremdete Objekte kaum Grenzen gesetzt sind.



Großer Ärger auf LittleBigPlanet



Bugs und die Löschung zahlreicher User-Levels nagen an Media Molecules Hüpfspiel-Hype. M! leistet Soforthilfe und gibt Basteltipps.

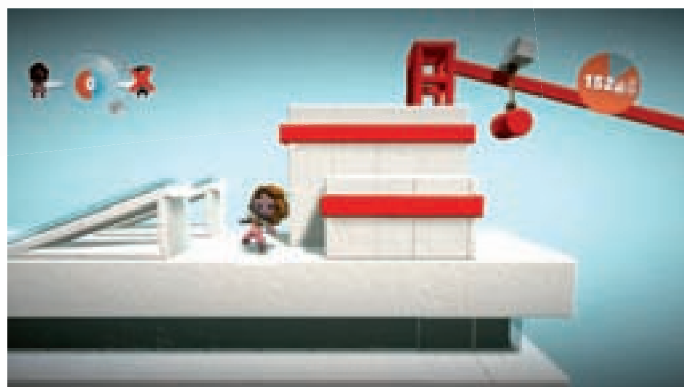
SPIELSPASS

Entwickler	**Media Molecule**	**88**
Hersteller	**Sony**	
Preis	**65 Euro**	
Test	**Ausgabe 12/08**	

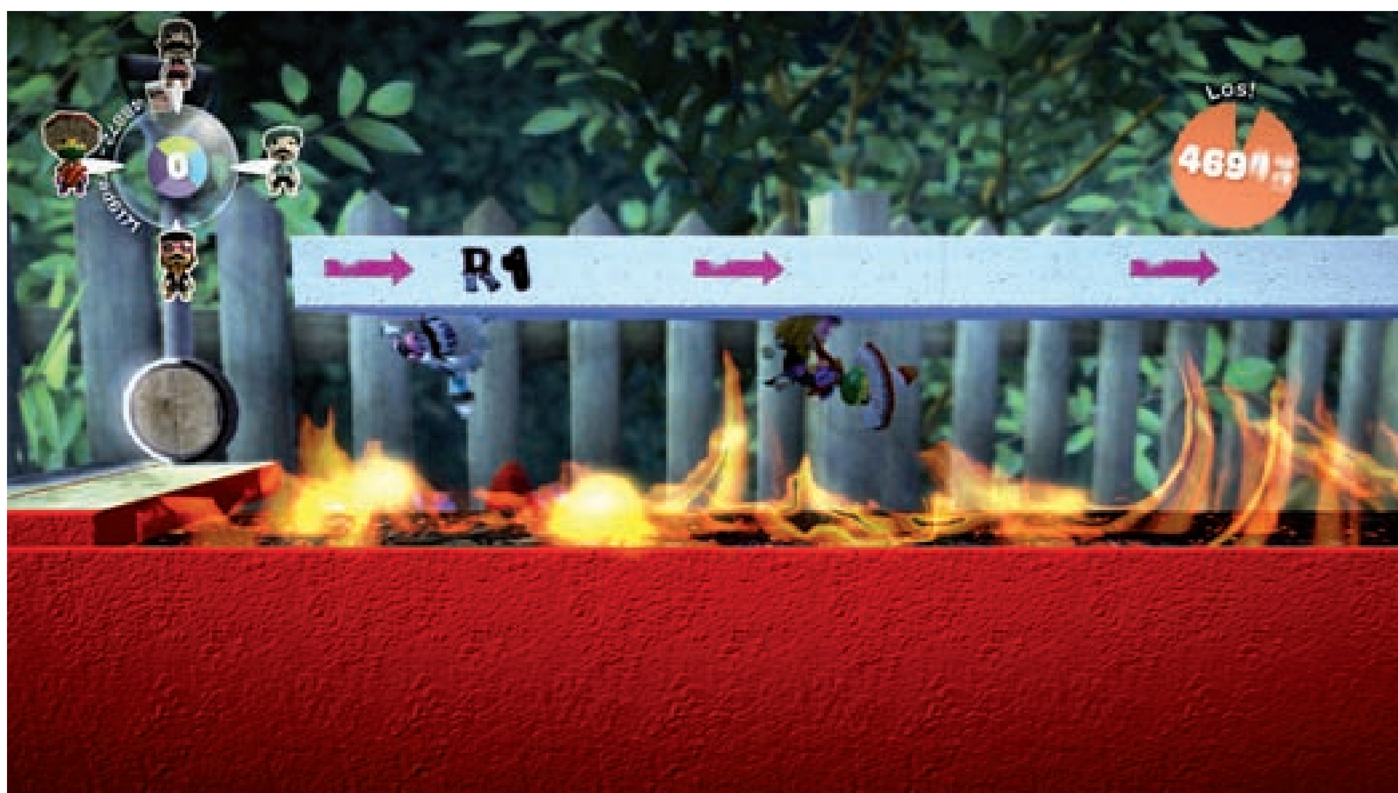
Katerstimmung auf der Levelbaustelle: Wie bereits auf www.maniac.de berichtet, erregte Sony durch die kommentarlose Löschung diverser Levels den Zorn der Schöpfer-Community. Wütende Forums-Einträge zeugen von der Empörung der Betroffenen, die zig Stunden in ihre Kreationen investierten und nach der euphemistischen Meldung 'Your level has been moderated' ihr Werk nur mehr offline spielen und editieren konnten. Als wäre das nicht genug, fängt sich "LBP" auch von der Bug-Front saftige Breitseiten ein. Tote Objekte, zusammenbrechende Klebstoff-Statik und nicht zuletzt der ominöse 'Wheel of Doom'-Bug beuteln Sonys innovativen Hüpfer. Drastische Maßnahmen wie eine Abwertung oder die Einstellung sämtlicher Levelbauarbeiten halten wir momentan allerdings für übereilt. Laut Sony schwirren bereits mehr als 84.000 Spieler-Levels online herum. Nimmt man nun eine durchschnittliche Spieldauer von 3-5 Minuten pro Level an und addiert die schiere Anzahl der täglich eintrudelnden Beschwerden – berechtigt oder nicht –, kommt man schnell zum Kern der Sache: Sony hat gar keine Zeit, sämtliche Levels objektiv und fair zu bewerten.

Play. Create. Share. DELETE!

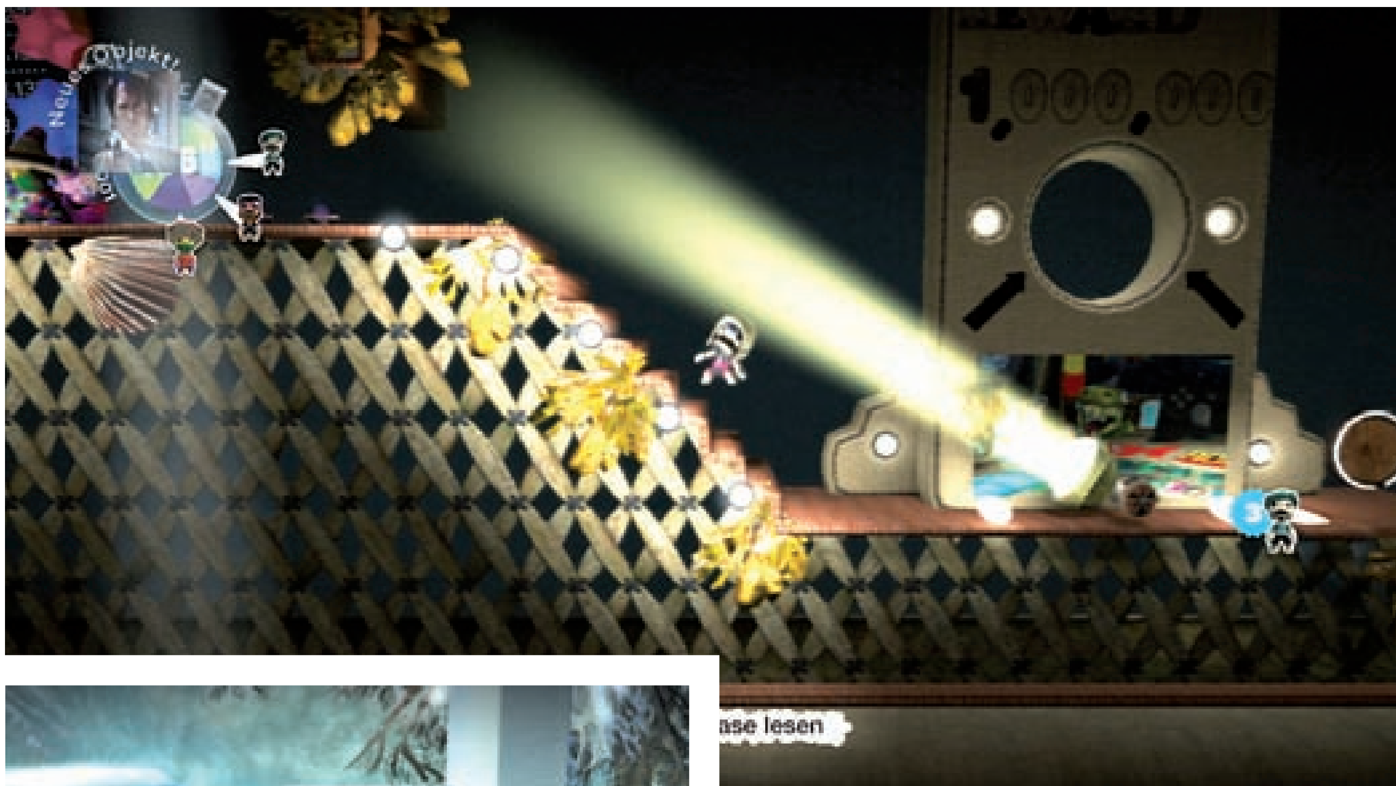
Offensichtlich anstößige Inhalte wie Geschlechtsteile oder geschmacklose Levelnamen wie 'Little Big Holocaust' einmal ausgenommen, sind Urheberrechtsverletzungen die häufigsten Gründe für die Löschung von Levels. Hier schützt sich Sony vor möglichen Schadensersatzforderungen, indem möglichst flott alle Levels mit fremdem geistigem Eigentum aus dem Verkehr gezogen werden. Ironischerweise handeln die Entwickler damit sogar im Sinne aller Spieler, denn wenn erst Apple für jeden verbauten iPod, Nintendo für all die verwursteten Marios und sämtliche übrigen Lizenz-Halter für ihre geschützten Objekte Bares sehen wollen, stirbt der bislang expandierende "LittleBigPlanet"-Kosmos ganz schnell den Tod der Copyright-Klagen. Dass es für die zahlende Kundschaft fairer wäre, einen problematischen Level zu markieren, so dass er überarbeitet



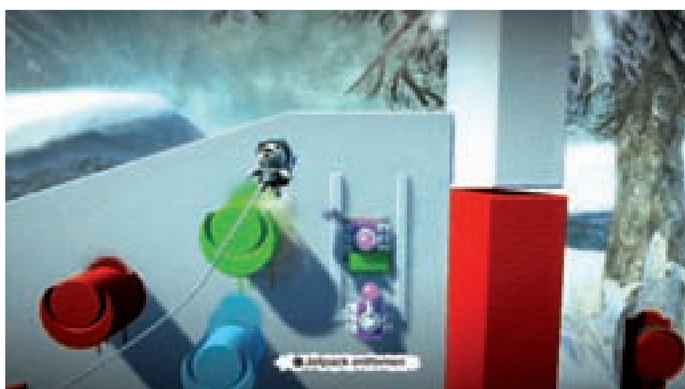
PS3 Objektiv betrachtet nur eine liebevolle Hommage, doch in den Händen findiger Copyright-Anwälte die Grundlage für eine teure Klage: ein "Mirror's Edge"-Level.



PS3 Ein klassisches User-Level mit Vierspieler-Rennen: Wer als erster die feurige Kohlengrube mit Hanglern überwindet, hat eine reelle Chance auf den Sieg. Abschnitte wie diese kommen in den Entwicklerlevels allerdings aus gutem Grund nicht vor: Die Steuerung ist eher für größer gebaute Seilschaukeln gedacht.



PS3 Nur ein düsteres Level um einen Alcatraz-Ausbruch und darum vor Löschung sicher. Richtig? Falsch! Das "Dirty Harry"-Objekt oben links verletzt das Urheberrecht.



PS3 Einer der meistgespielten Levels setzt komplett auf unverfängliche, abstrakte Farbobjekte: "The World of Colour" war bereits beim Beta-Test spielbar.

und wiedereingestellt werden kann, steht für die kommenden Patches angeblich ganz oben auf der Agenda. Bislang ist es aber sicherer, beim Basteln eigener Levels bestimmte Regeln zu beachten (siehe Kasten). Auch was Bugs angeht, solltet Ihr diesbezüglich vorsorgen.

Little BUG Planet

Dass "LBP" bei seiner Veröffentlichung noch etliche Kinderkrankheiten plagen, ist angesichts des offenen Systems kein Wunder. Wenn ein in stundenlangen Tests ausgetüfteltes Objekt aber plötzlich einfriert, nicht mehr angewählt oder wenigstens gelöscht werden kann, dann platzt auch dem geduldigsten Bastler der Kragen. Der bisherige Bug-Megastar aber killt mal eben Euren kompletten Spielstand. Wir haben es getestet. Ihr braucht es also nicht nachzumachen: Ein sehr großes, rotierendes Kreuz aus greifbarem Material nennt man 'Wheel of Doom'. Wenn Ihr diese Höllenmaschine auf die höchste Drehgeschwindigkeit bringt und Euch daran festklammert, stirbt Euer Sackboy. Und stirbt. Und stirbt. Egal, ob Ihr zum Hauptmenü zurückkehrt oder das Spiel neu startet. Einzige Lösung: Neuinstallation der Festplatten-Daten von "LBP"! Wohl dem Architekten, der regelmäßige Backups seiner Daten auf USB-Stick erstellt! Womit wir schon bei unserem nächsten Punkt wären: Im Soforthilfe-Kasten haben wir Ratschläge zusammengestellt, wie Ihr Levellöschung oder Bugärger umschifft. So könnt Ihr ruhigen Gewissens unsere Basteltipps auf der nächsten Seite angehen. »

Soforthilfe – So schützt Ihr Euren Level

» Auch wenn dies einer vorauseilenden Zensur gleichkommt: Vermeidet die Themen Sex, Gewalt, Religion und Politik.

» Trotz Hommage oder Parodie: Alle Markennamen, selbst Sonys eigene Trademarks, müssen raus! Es wurden bereits Levels gelöscht, nur weil darin eine PS3 vorkam! Vermeidet bei Anspielungen die Nennung von Originalnamen.

» Legt möglichst alle Konstruktionen als eigene Objekte ab. Nicht nur Kreaturen und kleinere Mechanismen, auch größere Areale solltet Ihr von vornherein so planen, dass Ihr sie in Einzelteile zerlegen und speichern könnt. So lassen sich nicht nur verbuggte Elemente flott austauschen, sondern auch große Teile Eurer Schöpfung wiederverwenden, falls Euer Level doch einmal gelöscht wird.

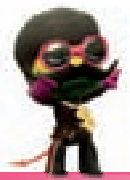
» Macht Euch vor jedem Speichern die Mühe, Euren Level noch einmal im Kreativ-Modus zu durchlaufen. Erst wenn sämtliche Mechanismen auf ihre korrekte Funktionsweise hin überprüft wurden, könnt Ihr sicher sein, keine eventuell irreparablen Fehlfunktionen zu speichern.

» Auch wenn der 'Wheel of Doom'-Bug recht einfach zu umgehen ist: Legt in regelmäßigen Abständen Sicherheitskopien Eures Spielstandes auf einem USB-Stick an. So verliert Ihr Eure gesammelten Objekte und Kreationen nicht, wenn Ihr gezwungen seid, Eure Daten zu löschen.



PS3 NICHT NACHMACHEN! Baut Ihr die dargestellte Konstruktion nur ein wenig größer, habt Ihr ein spielzerstörendes 'Wheel of Doom' geschaffen.





Bastelkurs: Kettenhund

Ein Wort vorneweg: Der offensichtlich aus dem Mario-Universum geklaute Kettenhund, der den Hintereingang unseres 'M! Tower'-Levels bewacht, wird bis zur Online-Veröffentlichung natürlich noch umgestaltet und heißt dann auch anders. Wir bauen unseren Level nämlich nach der Regel: Erst kommt die Funktion, dann der Look. Somit blockieren wir uns als Anfänger nicht mit zu vielen Aufgaben, sondern kümmern uns zuerst um den spielmechanischen Rohbau unserer Szene. Damit diese glatt läuft, brauchen wir erst mal ein klares Konzept. Eine klärende Zeichnung hilft bei der Konzentration aufs Wesentliche: Betritt der Spieler den Raum, schießt der Köter aus seiner Hundehütte, wird von der Kette zurückgerissen und bewegt sich kläffend vor und zurück.

Nachdem in vielen Testläufen die optimale Mixtur aus Kreaturteilen für den Kettenhund festgelegt wurde (siehe Kästen), geht es an den Rest des Raumes. Hierbei gilt: Wir bauen nur ein, was wir für die anfangs skizzierte Handlung brauchen. Als da wäre: eine Hundehütte, die eine Ebene vor unserem Kläffer liegt, damit er in der Grundposition nicht gleich zu sehen ist. An deren Rückwand befestigen wir auch die Kettenwinde, deren maximale und minimale Länge so justiert werden, dass Bello dem Spieler immer wieder die Möglichkeit gibt, den rettenden Ball zu greifen. Schwingt ein Sackboy daran, kann er sich von der 'Schnauze' des Hundes nach oben stupsen lassen, wo ihn die Ebenen-Automatik auf den sicheren Sims im Hintergrund zieht.

Probleme beim Ausbalancieren der Szene können sich nun noch im Verhältnis zwischen der Geschwindigkeit des Hundes und der Kraft der Kettenwinde ergeben. Zieht die Winde zu stark, verlässt der Hund seine Hütte erst gar nicht. Ist sie zu schwach, bleibt er am langen Ende der Kette und verstellt den Zugang zum Ball. Hier hilft ein ausgiebiger Testlauf, bei dem schon kleine Änderungen an den Schiebereglern der einzelnen Elemente Wunder wirken können. Spätestens an dieser Stelle muss unser Meisterwerk den Test im Freundeskreis bestehen: Erst wenn möglichst viele unvorbereitete Tester die Szene als fair und im besten Falle witzig beurteilen, legen wir unseren Hund an die Kette und konstruieren nächsten Monat die weiteren Stockwerke unseres 'M!-Towers'. *mw*

Gehirn

Für unseren Hund wählen wir das 'geschützte' Gehirn. Er soll ja nicht besiegt, sondern umgangen werden. In den Verhalteinstellungen wählen wir 'Spieler folgen' und stellen die Aktivierungszone so ein, dass die Töle zwar überraschend für den Spieler aus der Hütte kommt, dieser aber noch genügend Zeit zum Rückzug hat und nicht chancenlos im tödlichen Gebiss hängt. Um die ganze Sache trotzdem spannend zu gestalten, sorgen wir mit einer hohen Bewegungsgeschwindigkeit und gelegentlichen Hüpfern für ein angemessen wildes Verhalten.

Rad

Da sich unser Hund nicht nur von sich aus bewegt, sondern zusätzliche Impulse durch die Kettenwinde erhält, wählen wir als 'Motor' das unkomplizierte Rad. Biologisch korrekt ist diese Fortbewegungsart für einen Vierbeiner zwar nicht, aber das teils unberechenbare Verhalten der mechanischen Beine erschwert die Kalibrierung des Gesamtablaufs ansonsten unnötig. Da der Körper des Hundes aus schwarzem Gummi recht gut rutscht, genügt ein einzelnes Rad. Aus dem Zusammenspiel von Rad und Kettenwinde entsteht die gewünschte Bewegung.





Auge

Das mechanische Auge an sich lässt sich nicht weiter programmieren, es folgt automatisch den Bewegungen eines in der Nähe befindlichen Sackboys. Um ein lebendig wirkendes Monster zu erschaffen, müssen wir allerdings einige Punkte beachten: Die Position des Auges sollte so gewählt werden, dass sie den Seherfahrungen der Spieler entgegenkommt und sich mit dem Rest der Kreatur zu einer Art Gesicht verbindet. Auch der Blickpunkt spielt eine Rolle: Herabstarrende Augen wirken beängstigend, aufblickende Glubscher niedlich.

Spikes / Zähne

Damit der Kettenhund zwar bedrohlich wirkt, aber mit der richtigen Taktik überwunden werden kann, müssen die Größe seines Maules und die Anordnung der tödlichen Spikes als Gebiss genau passen: Sprünge müssen im Rachen enden, jedoch soll sich ein am Ball hängender Sackboy außerhalb der Hauer befinden. Einige Testsprünge verraten die zu erwartenden Kollisionspunkte mit dem Gegner und helfen bei der Abmessung der Beißerchen. Damit der Hund einen stehenden Sackboy tötet, bekommt er noch eine Spitze ans 'Kinn'.

10 JAHRE

McMEDIA®

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

JUBILÄUMSANGEBOTE BEI McMEDIA

Nintendo DS Lite + 1 Mario Game Case + 1 Mario NDS Stift



Verschiedene Farben erhältlich



GRATIS!



Jubel-Angebot

je 145,-

statt 149,99

Einzelpreis nur je 2,-

GRATIS!

Beim Kauf eines NDS Lite gibt es 1 Spiele-Schutzhülle und 1 NDS-Stift im Wert von je 2,- gratis!

Solange der Vorrat reicht!



1 NDS-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

statt 39,99



erhältlich ab 20.11.

SpongeBob Schwammkopf: Die Macht des Schleims

Need For Speed: Undercover

statt 39,99



Avatar - Der Herr der Elemente: Der Pfad des Feuers



FIFA 09

statt 39,99



GRATIS!

Littlest Pet Shop: Winter + NDS-Stift



WWE SmackDown vs. Raw 2009



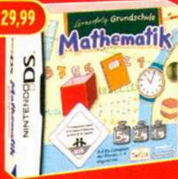
Wall-E + T-Shirt

GRATIS!

statt 29,99



Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging



Lernerfolg Grundschule: Mathematik

statt 29,99



Lernerfolg Grundschule: Englisch



Die Sims 2: Apartment-Tiere

Aufpreis nur je 19,99*

Aufpreis nur je 29,99*

statt 39,99



Nintendogs Labrador

* Beim Kauf der Nintendo DS Lite Konsole kann eins der hier präsentierten Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

www.mcmedia.de

NINTENDO DS

10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden.
Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld.
Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 31.12.08, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.


Big Brain Academy


42 Spieleklassiker


English Training

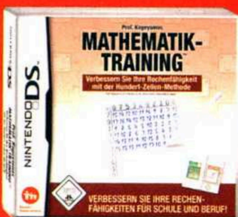

Dr. Kawashima: Mehr Gehirn Jogging


Augen-Training


Inkl. Spezialkarten
Know How der Zauberkunst


Kochkurs: Was wollen wir heute kochen


10 Gewinnt - Ein mathematisches Abenteuer


Prof. Kageyamas Mathematik Training


Practise English - Face Everyday Situations

Jubel-Angebote

je 26,99

je 29,99 Preis ohne Coupon

Animal Crossing + Mousepad GRATIS!




39,99

Star Wars: The Clone Wars + 1 Saftglas 300 ml GRATIS!

UNITED LABELS COMICWARE




Einzelpreis Clone Wars Saftglas 2er Set nur 9,99

39,99

NDS Lite Flip and Play Protector + Stylus

Verschiedene Farben erhältlich.



je 9,99

Perfekter Schutz für NDS Lite inkl. Stylus. Clip-Halterung ermöglicht das Spielen innerhalb des Etuis. NDS Lite separat erhältlich.

NDS Lite Essential Pack

Verschiedene Farben erhältlich



je 19,99

Inhalt: Tasche, Netzteil, KFZ-Adapter, Stereo-Ohrhörer, 2 Ersatzstifte, Bildschirmschutzfolien, 3 Spiele-Leerhüllen

Pokémon D&P Digital Pokéball

LCD-Game

NEU! Mit Touch Screen Funktion und Bewegungssensor



24,99

NINTENDO DS


ario Party DS


Mario Kart DS


New Super Mario Bros.


Dinosaur King



Madagascar 2


rofessor Layton
nd das geheimnisvolle Dorf



Castlevania
Order of Ecclesia



Tintenherz


Music Monstars



Mein Paradies
für Hunde



okémon Ranger:
insternis über Almia


Pokémon
Erkundungsteam Zeit


Pokémon
Erkundungsteam Dunkelheit


Bratz Ponyz 2

Jubel-Angebote

je 35,99

je 39,99 Preis ohne Coupon

Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer + Stift mit Aufsatz

GRATIS!



39,99

High School Musical 3: Senior Year + Mini Basketball

GRATIS!



39,99

Dr. Reiner Knizias Logik-Coach



Pony Friends



Pirates 3: Am Ende der Welt



Sonic Rush Adventure



Lego Star Wars 2:
Die klassische Trilogie

Sophies Freunde:
Unsere Tierarztpraxis

je 19,99

Bee Movie



Hot Wheels

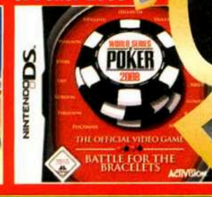


Jubel-Schnäppchen

New Intern.
Track & Field



World Series
of Poker 2008



je 9,99

Wii Sports Pak Jubel-Bundle
+ Gratis-Spiel Alien Syndrome

Einzelpreis 19,99

GRATIS!

Jubel-Angebot

249,99

Inhalt:
- 1 Wii Konsole
- 1 Wiimote
- 1 Nunchuck Controller
- 5 Sport-Spiele (Wii-Sports)
- 1 Action-Spiel (Alien Syndrome)

Einzelpreis 39,99

1 Wii-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*





Samba de Amigo

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen

Aufpreis nur je **29,99*** statt 49,99

MySims Kingdom



FIFA 09



Skate It



erhältlich ab 20.11.



erhältlich ab 20.11.



Need For Speed: Undercover

WWE SmackDown vs. Raw 2009

Aufpreis nur je **39,99*** statt 49,99

* Beim Kauf des Wii Jubel-Bundles kann eins der hier präsentierten Wii-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden. Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld. Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 31.12.08, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.

Super Smash Bros. Brawl



Mario Party 8



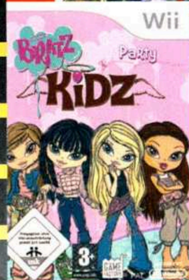
Trauma Center: New Blood



Animal Crossing



erhältlich ab 5.12.





Für NDS nur 39,99

erhältlich ab 27.11.





Bratz Kidz Party

RTL Winter Sports 2009

Mushroom Men - Der Sporenkrieg

Wii Music

Jubel-Angebote

je **44,99**

je 49,99 Preis ohne Coupon

Star Wars: The Clone Wars
+ Metall-Wecker 10 cm

UNITED LABELS COMICWARE



GRATIS!

49,99 statt 59,99

Einzelpreis Clone Wars Wecker nur 18,99

Disney Sing It
+ Armband mit Uhr



inkl. 2 Mikros nur 59,99

GRATIS!

39,99

erhältlich ab 27.11.

NINTENDO Wii

Wii

T-Strap Charger

USB-Ladefunktion in der Handschlaufe!

9,99

Ladegerät + Akku für Wiimote

Wii Lichtschwert Duo Pack

Inhalt: Ein blau und ein rot leuchtendes Schwert für die Wiimote. Benötigt AA-Batterien.

29,99

Mario Kart + Lenkrad

Wiimote separat erhältlich.

Einzelpreis 9,99

49,99

Wii Mega Sports Pack

Inhalt:
- 2 Tennisschläger
- 1 Lenkrad
- 1 Grip
- 1 Golfschläger
- 1 Baseball-Schläger
- 2 Aufnahmen
- 2 Handgelenksriemen

14,99

Wii Play + Wiimote

49,99

Dual-Ladestation Wiimote

Doppel-Ladestation + 2 Akkus für 2 Wiimotes
Wiimotes separat erhältlich.

statt 29,99

24,99

Sports Island | Big Brain Academy

je 27,99

statt 29,99

Wii Fit + Balance Board

Ihr persönlicher Trainer

statt 89,99

88,88

SONY PLAYSTATION PORTABLE

PSP

PSP Jubel-Bundle

NEU! Verbesserter Bildschirm + eingebautes Mikrofon

+ 2 GB Memory Stick
+ Gratis-Spiel Alien Syndrome

PSP Einzelpreis nur 169,99

GRATIS!

Jubel-Angebot

199,99

erhältlich ab 21.11.

1 PSP-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

NFS: Undercover | WWE 2009

erhältlich ab 20.11.

FIFA 09 + Schlüsselanhänger GRATIS!

Aufpreis nur je 29,99*

statt 39,99

Jubel-Schnäppchen

Activision Hits Remixed | Gun

je 9,99

PES 2009

29,99

*Beim Kauf des PSP Jubel-Bundles kann eins der hier präsentierten PSP-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

PS3 80 GB Jubel-Bundle
+ 1 Spiel nach Wahl + 1 Blu-ray Film

+ 1 PS3-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*


erhältlich ab 28.11.
Saints Row 2


Mirror's Edge


FIFA 09


erhältlich ab 20.11.
Need For Speed: Undercover


WWE SmackDown vs. Raw 2009


Dead Space

Aufpreis nur je 39,99* statt 59,99


Motorstorm Pacific Rift

Resistance 2
erhältlich ab 5.12.



GRATIS! Blu-ray Film Hancock im Wert von 24,99

399,99

* Beim Kauf des PS3 Jubelbundles kann eins der hier präsentierten PS3-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.



SONY PLAYSTATION 2

PS2 Jubel-Bundle
+ 1 Spiel nach Wahl
+ 2 Mikrofone

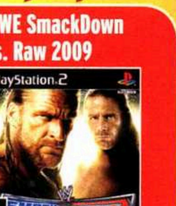
SingStar Best of Disney
erhältlich ab 28.11.
SingStar ABBA
erhältlich ab 21.11.

+ 1 PS2-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

Need For Speed: Undercover


erhältlich ab 20.11.

WWE SmackDown vs. Raw 2009






FIFA 09





Aufpreis nur je 29,99* statt 49,99

129,99

* Beim Kauf des PS2 Jubelbundles kann eins der hier präsentierten PS2-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.


Beijing 2008

Preissturz! **29,99** statt 59,99


Valkyria Chronicles


Call of Duty: World at War

statt 69,99
je **59,99**





TX3 Charge Hub
PS3 Dual-Ladestation und USB-Hub

29,99

Ergänzung von 3 USB Anschlüssen für Ihre PS3

Lädt 2 PS3 Controller auch bei ausgeschalteter PS3

Controller separat erhältlich

Xbox 360 Premium Jubel-Bundle

+ 2 Gratis-Spiele

Kung Fu Panda
Lego Indiana Jones

Inkl. 60 GB Festplate und HDMI-Anschluss!

239,99

Sie sparen über 100,-

Xbox 360 Premium + James Bond: Ein Quantum Trost oder Tomb Raider: Underworld nur 269,99

Xbox 360 Arcade + Sega Tennis nur 179,99

1 Xbox 360-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*



erhältlich ab 20.11.

Need For Speed: Undercover



Call of Duty: World at War



WWE SmackDown vs. Raw 2009



GRATIS!

C&C: Alarmstufe Rot 3 + Stoff Aufnäher



erhältlich ab 28.11.

Saints Row 2



Dead Space



Mirror's Edge



FIFA 09

Aufpreis nur je **39,99***

statt 59,99

*Beim Kauf einer Xbox 360 Konsole aus unserer Werbung kann eins der hier präsentierten Xbox 360 Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

LIPS
erhältlich ab 21.11.
inkl. 2 Mikrofone

You're in the Movies
erhältlich ab 28.11.
inkl. Kamera

je **64,99**

statt 69,99

Halo 3

Alarm für Cobra 11 - Burning Wheels
erhältlich ab 27.11.

Mass Effect

statt 59,99

je **29,99**

PGR4

Spiderman The Movie 3

Jubel-Schnäppchen

je **19,99**

Guitar Hero: World Tour
statt 69,99
erhältlich ab 20.11.

Scene It? Kinohits
inkl. 4 Wireless Buzzer
statt 64,99

je **59,99**

Bundle mit kabelloser Gitarre nur 99,99

Super Bundle mit Mikro, Gitarre und Schlagzeug nur 199,99

Banjo-Kazooie: Schraube locker
+ Gratis-Code für N64-Klassiker Banjo-Kazooie
statt 59,99

49,99

FIFA 09 oder NFS: Undercover + EA Controller

PC SPIELE

Einzelpreis 19,99

Analog PC Controller mit Vibrationsmotor und USB-Anschluss

GRATIS!

Jubel-Angebot

erhältlich ab 20.11.

je **49,99**

statt 69,98

Yu-Gi-Oh! Trading Card Game · Pokémon · TRADING CARDS

Yu-Gi-Oh! MEGA PACK
Preissturz! 4,99 statt 9,99
Inhalt: 1 Starter Deck Spellcaster, 1 Booster Dark Revelation 2, 50 Holografische Karten-Schutzhüllen

Yu-Gi-Oh! Special Edition Force of the Breaker
Preissturz! 5,99 statt 14,99
Inhalt: 2 Booster Force of the Breaker, 1 Booster Invasion of Chaos, 1 von zwei Super Rare Karten

Pokémon D&P 4er Blister Serie 1-3
Jubel-Schnäppchen 9,99 statt 15,96
Inhalt:
- 4 Booster der D&P Serie 1-3
- 2 streng limitierte Promokarten „Pikachu" und „Plaudagei"
- 1 Pokémon-Münze

Yu-Gi-Oh! Booster Cyberdark Impact
Preissturz! 1,99 statt 3,99

Yu-Gi-Oh! Structure Deck Lord of the Storm
Preissturz! 3,99 statt 9,99
Inhalt: 39 Karten
- 1 Foil Karte
- 1 Regelheft
- 1 Spielunterlage

Pokémon D&P 3er Blister Serie 4-6
erhältlich ab Ende Nov.
Booster Einzelpreis 3,99 statt 4,99
Exklusiv bei McMEDIA! 11,99
Limitiert auf 10.000 Stück!
Inhalt:
- 3 Booster der D&P Serie 4-6
- 1 streng limitierte Promokarte „Pachirisu"
- 1 Pokémon-Münze

Yu-Gi-Oh! BILD Edition 5
Jubel-Schnäppchen 14,99 statt 26,97
Inhalt: 1 Special Edition Phantom Darkness, 1 Special Edition Gladiators Assault, Structure Deck Warriors Triumph

Yu-Gi-Oh! Special Edition Crossroads of Chaos
Deutsche Version. Abbildung ähnlich.
erhältlich ab 9.12.
Booster Einzelpreis 3,99 statt 4,99 erhältlich ab 18.11
Top-Neuheit 14,99
Inhalt: 3 Booster Crossroads of Chaos, 1 von 2 Super Rare Karten

Pokémon D&P Tin Deck Box Serie 6
Top-Neuheit je 14,99
Inhalt pro Box: 3 Booster der D&P Serie 6, 1 streng limitierte Level X Holokarte
(Level X Holokarten sind nicht separat erhältlich!)

GAMER SERVICE · Nintendo · Wii · Nintendo DS · XBOX 360 · PC Spiele · PS3 · PSP · PS2

8 GUTE GRÜNDE BEI McMEDIA ZU KAUFEN.

· 24 Stunden-Blitz-Lieferservice
Wir können jeden lieferbaren Games-Artikel innerhalb **24 Stunden** für Sie beschaffen.

· Neuheiten Vorbestellservice
Immer als **Erster spielen** und dabei sparen! Bei Vorbestellung von Games-Neuheiten exklusive Vorteile wie hochwertige **Gratis-Zugaben** oder **attraktive Rabatte** sichern und Ihr Lieblingsspiel sicher **zum Erstverkaufstag** in den Händen halten.

· Riesiges Sortiment
Bei uns finden Sie ein **riesiges Sortiment** an Video- und Computerspielen - auch **Uncut** und **ab 18 Spiele.**

· Dauerhaft günstigste Preise
McMEDIA-Shops gehören zur größten Spielwaren-Fachhandelskooperation Europas **idee+spiel** mit über **1000 guten Fachgeschäften.** In Ihrem McMEDIA-Fachgeschäft finden Sie die größten Vorteile einer starken Gemeinschaft. Und durch den gemeinsamen Einkauf werden **attraktive Preisvorteile** für Sie geschaffen!

· Kompetente Fachberatung
Expertenrat, Hintergrundwissen und aktuelle News sind bei McMEDIA inklusive. **Kompetente Beratung** und **exzellenter Service** ist bei uns selbstverständlich.

· Exklusive GRATIS-Zugaben
Bei McMEDIA gibt es laufend attraktive **Gratis-Artikel** zu Ihren Lieblingsspielen.

· Aktiver Jugendschutz
Unsere Jugend ist uns wichtig! Die richtige Wahl zu treffen ist kein Spiel. Bei uns bekommen Sie immer die passenden Spiele für Ihr Kind.

· Kostenlose Games-Magazine
Mit unseren **kostenlosen Spiele-Magazinen** Gameshop und Zocker Heaven wissen McMEDIA-Kunden immer früher, was gespielt wird.

McMEDIA – the better way to play · Wenn es um GAMES geht, ist Ihr McMEDIA-Fachgeschäft ganz sicher die beste Adresse. · www.mcmedia.de

McMEDIA Händlerverzeichnis

Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

VIELE SPIELE
AB 18
die wir hier nicht bewerben können, gibt es auf Anfrage gegen Altersnachweis.

Kein Versand

SPIELE-HABEL
Poststr. 11
01558 Großenhain
03522/527383

RONNY'S ALLERLEI
Auguststr. 5/7
06406 Bernburg
03471/621905

GAMES 04
Hecknerstr. 1
06449 Aschersleben
03473/221596

WOLTER
Carl-Ritter-Str. 2-3
06484 Quedlinburg
03946/2743

McMEDIA IE-SHOP
Gerberpassage/Untergasse 6
09599 Freiberg
03731/300243
www.ie-shop.de

MEDIA GAMES
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030/43776555

GAMEDEALER
Eisenbahnstr. 88
16225 Eberswalde
03334/289923
www.gamedealer-online.de

MEDIA POINT
Börnicker Chaussee 1-3
16321 Bernau
03338/766151

GAMEDEALER
Stralsunder Str. 2
16515 Oranienburg
03301/576737
www.gamedealer-online.de

A.B. GAMES
Schwartauer Allee 84
23554 Lübeck
0451/871755
www.abgames.de

FACHHAUS GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
05132/82850
www.all4trains.de

BULLDOG-GAMES
Völksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010
www.bulldog-games.de

McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP
Ostertor 7
32657 Lemgo
05261/188522
www.mcmediashop.de

McMEDIA
Lange Str. 81a
32756 Detmold
05231/300874
www.mcmediashop.de

McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971
www.mcmediashop.de

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06991/9480-0

SPIELWAREN SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521
www.sulzer-spielwaren.de

GAMEBUY-ME
Passage an den Beeten
36433 Bad Salzungen
03695/620169

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/1780
www.toystore-herzberg.de

TOY STORE (BEI SCHWICKERT)
Hauptstr. 88-92
37431 Bad Lauterberg

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

GAMELAND
Bahnstr. 6
40878 Ratingen
02102/2044883
www.gameland-ratingen.de

PRIMAL GAMES
Kurt-Schumacher-Platz 5
44787 Bochum
0234/9160630
www.primalgames.de

BACHLER GAMES
Münsterstr. 98
46397 Bocholt
02871/183088

SOFTWARE ENTERTAINMENT
Neue Linnerstr. 95
47798 Krefeld
02151/20119

BUCHHANDLUNG GÜNZEL
Mühlenstr. 1+2
49356 Diepholz
05441/988329

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
05461/93530

FLANDERS.DE MULTIMEDIA
Karrstr. 6
54516 Wittlich
06571/265280
www.flanders.de

LET'S PLAY IT
Unnaer Str. 15
58636 Iserlohn
02371/836661

SPIELZEUGLAND MOCK
Daimlerstr. 2
63512 Hainburg
06182/5375

HIGHLIGHT COMPUTER
Poststr. 91
71229 Leonberg
07152/9263980

HIGHLIGHT COMPUTER
In der Insel 4
75365 Calw
07051/936586

HIGHLIGHT COMPUTER
Kimmichwiesen 7
75365 Calw
07051/926810

MEGA STAR
Güterstr. 2
79713 Bad Säckingen
07761/59742

GAME-STORE-SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach am Inn
08571/6850
www.schlattl.de

MOWIN ENTERTAINMENT
Jakoberstr. 60
86152 Augsburg
0821/3490226
www.spieletom.com

PLAY IT!
Hirschstr. 3
87527 Sonthofen
08321/787825

POWER OF GAMES
Regensburger Str. 55A
92358 Seubersdorf
09497/9419689
www.powerofgames.de

GIERSTER SPIELWAREN
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979
www.classic-teddy.de

MANDROPS AG
Bahnhofstr. 17
96106 Ebern
09531/9225-600
www.mandrops.de

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189
www.gamesparer.de

Belgien:

THIEMANN KINDERPARADIES PLUS
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith
0032-(0)80/228128

THIEMANN KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen
0032-(0)87/560459

Österreich:

SWWGAMES
Obere Aichbergstr. 5
A-5204 Strasswalchen
0043-(0)699/15464557

MEGA COMPANY
Bauhofstr. 1
A-5280 Braunau
0043-(0)7722/652500

BEHMANN SPIELWAREN
Loco 536
A-6863 Egg
0043-(0)5512/39001

PLAY IT!
Römerstr. 2 (GWL)
A-6900 Bregenz
0043-(0)5574/45436

GEBRAUCHTSPIELE AN- UND VERKAUF
Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele und Konsolen.

VERSANDSERVICE
Wir können Sie auch auf dem Versandweg beliefern.

Unter www.mcmedia.de können Sie sich auch eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen

Sie sind Games-Händler?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen? Werden Sie McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital? Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

Kontakt: McMEDIA-Fon: 05121/76 17 17 · Fax: 05121/76 17 27 · eMail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de

McMEDIA Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

ONLINE

Vader und Yoda endlich vereint

ZUSATZ-INHALT • Angeblich geschah die Veröffentlichung nur 'aufgrund unzähliger Fananfragen', aber anscheinend hält uns Namco-Bandai für doof. Dass die beiden "Star Wars"-Gegenspieler über kurz oder lang in "Soulcalibur IV" auf PS3 und Xbox 360 aufeinander treffen würden, war jedem aufmerksamen Spieler sofort klar – wofür sollte das leere Feld im Charaktermenü denn sonst gedacht sein? Jedenfalls ist das (un)freundliche Zusammentreffen von Jedi-Meister Yoda und Sith-Lord Darth Vader nun Realität: Je nach Konsole kostet der Download 4 oder 5 Euro, dafür gibt es den jeweils fehlenden Kämpfer, eine neue Umgebung und die passende Musik dazu wie etwa den imperialen Marsch. Auch der dritte "Star Wars"-Charakter profitiert vom Update, denn die Storysequenzen des Lehrlings fallen nun länger aus. Lohnt sich die Investition? Es gibt sicher fragwürdigere Wege, George Lucas Geld nachzuwerfen, und mehr Gegenwert als bei manch anderem Namco-Bandai-Download (wie etwa diverse Soundtrack-Pakete) bekommt Ihr ebenfalls – aber "Soulcalibur IV" macht auch ohne die SciFi-Kerle genauso viel Spaß.



360 "Masters of Teräs Käsi 2"? Nein, Yoda und Vader kämpfen in "Soulcalibur IV".

Hasselhoff auf dem Schmerztripp



PS3 Flieg, David, flieg: Der Fernsehstar wird zum "Pain"-Geschoss.

ZUSATZ-INHALT • Für die zweite Erweiterung des Katapultklamauks "Pain" hat sich Sony einen kultigen Gaststar geschnappt: Um die Kulissen der neuen Filmstudio-Umgebung angemessen zu demolieren, dürft Ihr Ex-Bademeister und Autoflüsterer David 'The Hoff' Hasselhoff durch die Gegend schleudern. Das Multitalent hat seinen Segen gegeben und die Situation genutzt, ein passendes Liedchen zu trällern – eine exklusiv im Spiel zu hörende Cover-Version vom Culture-Club-Hit 'Do You Really Want to Hurt Me'. Das Studio gibt es jetzt für 5 Euro, den Star bekommt Ihr für 1,50 Euro.



"Fable II" lernt englisch

DOWNLOAD • Freunde des Originaltons kennen das Leid: Nicht jedes Spiel hat in der deutschen Fassung die englische Sprachausgabe dabei, sei es aus Unfähigkeit oder Platzgründen. Letztere waren der Grund, wieso die Bewohner der "Fable II"-Welt nur den einheimischen Zungenschlag beherrschen. Für Abenteurer mit Online-Anbindung haben Microsoft und Lionhead erfreulicherweise Abhilfe geschaffen: Seit Kurzem steht das englische Sprachpaket zum Download bereit – und das sogar gratis. Einziger Haken: Die Daten belegen rund 900 MB auf der Festplatte, was bei den alten 20-GB-Modellen kräftig reinhaut. Doch darüber zu meckern, wäre dreist, denn lieber kriegen wir den O-Ton auf diese Weise als überhaupt nicht.

Frauenarbeit auf dem Wii

SPIEL • Auf so etwas kommen nur Japaner: Ab Dezember lässt Hudson das schöne Geschlecht abseits der Rennpiste werkeln. Bei "Pit Crew Panic" habt Ihr das Kommando über ein halbes Dutzend Boxengirls – allerdings nicht der leichtbekleideten Art, sondern als vollwertige Teammitglieder. Mit ihnen sollt Ihr anhaltende Vehikel und absonderliche Gegenstände wie übergroße Toiletten reparieren. Ob das nicht nur ein witziges, sondern auch ein gutes Spiel ergibt, ist die Frage – besser als WiiWare-Schrott wie "SPOGS Racing" wird's aber bestimmt.



Wii Kurioser Besuch in der Box: Auch Flugzeuge wollen Eure Wartung.

ONLINE-TICKER »

+++ Kein Glück gehabt: Die PS3- und Xbox-360-Umsetzungen des beliebten Brettspiels "Talismus" wurde von Capcom eingestampft. Begründung: Für mehrstündige Partien fehlt es an Geselligkeit bei Onlinematches. +++ Flippern mit Ken und Ryu: Seit Kurzem gibt es das Ergebnis einer kuriosen Kooperation zum Download: Rechteinhaber Capcom und die Flipper-Experten Zen Studios produzierten für den Live-Arcade-Titel "Pinball FX" auf der Xbox 360 einen "Street Fighter II"-Tisch. +++

Portal: Still Alive

360 **Denkspiel**



360 Ganz schön kompliziert: Um die verschlossene Tür im Hintergrund zu öffnen, müsst Ihr den Schalter beschweren (1). Aktiviert zuerst die Plattform (2), indem Ihr den Energieball des Emitters (3) via Portal-Kniff zum Rezeptor (4) lotst. Dafür braucht Ihr Köpfchen und Eure Portal-Knarre (5).

Spielt Ihr gerne Ego-Shooter? Dann habt Ihr sicherlich eine orange Packung im Spieleschrank stehen. Im für Xbox 360 und PS3 erschienenen Spielepaket "The Orange Box" stecken aber nicht nur der Edel-Shooter "Half-Life 2" (samt Erweiterungen) sowie der Mehrspieler-Knaller "Team Fortress 2", auch die innovative 3D-Knobelei "Portal" war Teil von Valves unwiderstehlichem Angebot. Toll für alle Shooter-Freunde, blöd für Ballerhasser. Wart auch Ihr bislang Mitglied der "60 Euro nur für 'Portal' – nein, danke"-Fraktion, dann macht jetzt einen Luftsprung: Für 15 Euro (bzw. 1.200 Microsoft-Punkte) könnt Ihr Euch die aufgemotzte "Portal"-Version mit dem Namenszusatz "Still Alive" herunterladen.

Das genial einfache, einfach geniale Konzept hinter "Portal" ist fix erklärt: Mit Eurer 'Schieß-ein-Loch-in-die-Wand'-Knarre ballert Ihr orange und blaue Portale in die Levelarchitektur – steigt Ihr dann durch das blaue Loch, kommt Ihr beim orangen heraus. Stellt Euch das einfach so vor: Ihr steht am Rande des Grand Canyons. Schießt ein blaues Loch in die Felswand neben Euch. Dann ballert ein oranges Portal an eine Stelle auf der entfernten, anderen Seite der Schlucht. Um jetzt zur anderen Seite des Grand Canyons zu gelangen, stapft Ihr ganz locker durch die blaue Wandöffnung und kommt auf der orangen Seite wieder heraus – so wird das Überqueren eines ehemals unüberwindbaren Abgrundes zum Kinderspiel.

Natürlich macht Euch "Portal" das Leben nur in den ersten Trainingslevels so leicht; später müsst Ihr tödlichen Fallen ausweichen, Schalter umlegen und vor automatischen Geschützen türmen. Um den Ausgang der Kammern zu erreichen, gilt es, Energiegeschosse mithilfe der Portale zum Ziel umzuleiten oder unter Ausnutzung der Fallgeschwindigkeit beim Hineinhüpfen in ein tiefer gelegenes Portal einen Supersprung zu vollführen. Auch nett: Schießt ein Loch unter die Standbeine eines MG-Geschützes und zieht dem vollautomatischen Todbringer wortwörtlich den Boden unter den Füßen weg.

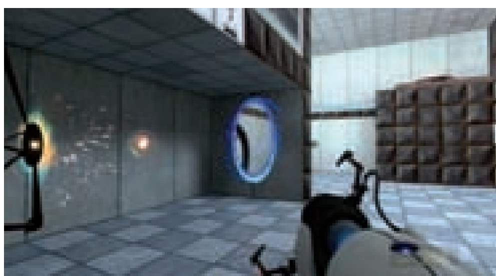
Der in stets steriler Optik präsentierte Spießrutenlauf durch die 3D-Areale ist eingebettet in eine überraschend witzige und fantasievolle Geschichte; seinen Kultstatus in der Spielergemeinde verdankt "Portal" nicht nur dem genialen Spielkonzept und der tadellosen Steuerung, sondern auch der sympathischen Story sowie der fantastischen Musik.

Neu bei "Still Alive" sind 14 Challenge-Karten: Diese warten mit teils frischen Fallen auf und fesseln ein paar zusätzliche Stunden. Für manche Kammern brauchen geübte Portaleure keine 60 Sekunden, andere habt Ihr nach zehn Minuten noch nicht geschafft; auf eine zusätzliche Hintergrundstory müsst Ihr leider verzichten. Besitzer der "Orange Box" sollten sich daher gut überlegen, ob ihnen einige, nur gute Zusatzlevels 15 Euro wert sind; alle anderen gönnen sich die einzigartige Spielspaßperle – so innovativ habt Ihr lange nicht geknobelt. *ms*

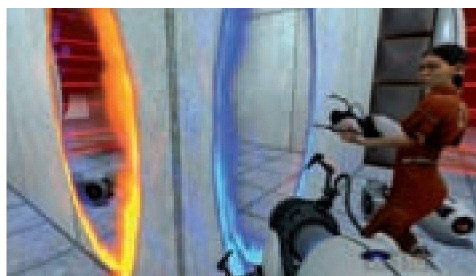
DAS ORIGINAL

Die fantastische Idee mit den Portalen stammt nicht von den "Half-Life 2"-Machern Valve. Einige Studenten des amerikanischen DigiPen-College hatten den Geistesblitz, als sie ihr Abschlussprojekt entwickelten. Daraus wurde 2005 das kostenlose PC-Spiel "Narbacular Drop". Valve hat das Konzept aber nicht geklaut, sämtliche Mitglieder des "Narbacular Drop"-Teams wurden angestellt und für die Programmierung von "Portal" eingespannt.





360 Lasst den Energieball durch Euer Dimensionstor fliegen.



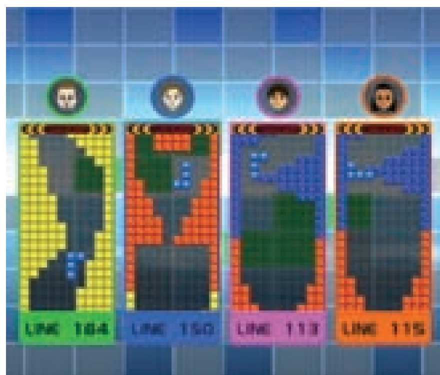
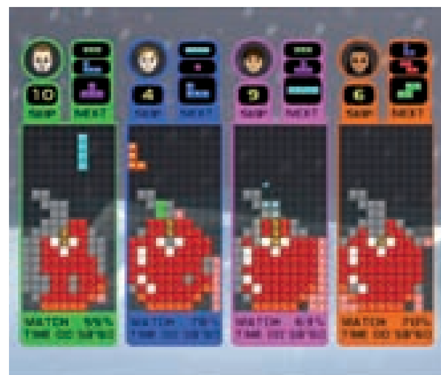
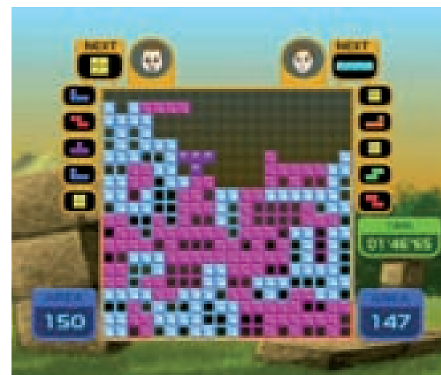
360 Sich durch Portale selbst zu sehen, ist einfach komisch.

SPIELSPASS

Entwickler	**Valve, USA**	**9**
Hersteller	**Microsoft**	
Preis	**15 Euro**	

Tetris Party

Wii **Denkspiel** 

Wii Die Präsentation ist schlicht, aber in Sachen Abwechslung hat Hudson nicht gespart: Neben dem normalen Standard-"Tetris" tretet Ihr z.B. zum Klotzwettrennen an (links), baut vorgegebene Motive nach (Mitte) und stapelt strategisch zum Punktgewinn (rechts) – das meiste davon wahlweise auch mit CPU-Gegnern.

Alexej Pajitnovs Jahrhundertwerk bleibt auch 23 Jahre nach seiner Erfindung ungebrochen populär – da ist es fast schon schockierend, dass erst jetzt eine Wii-Variante erschienen ist. "Tetris Party" versucht sich daran, das bewährte Grundkonzept in allerlei Richtungen auszubauen und hat damit erstaunlich viel Erfolg.

Die simple Eleganz und Brillanz des Standard-Modus – der natürlich nicht fehlen darf – erreichen die Varianten nicht (was kaum überraschen dürfte). Sie sorgen trotzdem für überaus gelungene Unterhaltung. Kuriose Spielarten wie das Lenken eines einzelnen L-Blocks durch immer kniffligere Parcours gehören ebenso dazu wie rätsellastige Stapeleien und eine interessante 'Käsekästchen'-Version: Legt abwechselnd Teile so ab, dass sie möglichst viele freie Felder eingrenzen und Euch so Punkte bescheren. Für Teamwork gedacht ist die Kooperations-Fassung, in der Ihr mit einem Partner eine doppelt so große Röhre füllt. Auch das Balance Board wird unterstützt, durch Gewichtsverlagerung baut Ihr mit großen Steinen Reihen – das funktioniert überraschend gut, auch wenn es nicht viel mehr als ein Gimmick ist. Ein gutes Dutzend Spielmodi kommen so zusammen, viele davon könnt Ihr mit bis zu vier Teilnehmern vor der heimischen Glotze spielen. Ein paar davon stehen sogar online für zwei oder sechs Hochstapler bereit. Die knallbunte Mii-und-Klotz-Optik ist nichts Besonderes, doch der Inhalt stimmt: "Tetris Party" lohnt sich für jeden, der keine ausgeprägte Klotzphobie hat. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**Hudson, J**	**9**
Hersteller	**Hudson**	
Preis	**12 Euro**	

Alien Crush Returns

Wii **Geschicklichkeit** 



Wii Ungewöhnliche Spielfelder gehören zum Programm, schließlich flippert Ihr Euch durch das Innere einer gewaltigen außerirdischen Lebensform.

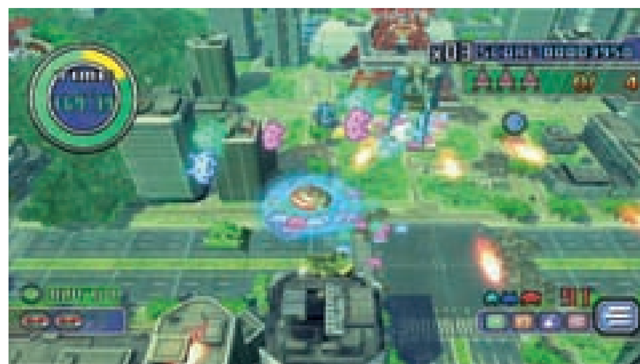
Der PC-Engine-Flipper bekommt nach 20 Jahren einen direkten Nachfolger: "Alien Crush Returns" lässt erneut die Silberkugel durch Spielfelder rollen, die sich dank ihres organischen Designs vom sonst üblichen Pinball-Look gelungen abheben. Nicht so spannend ist dagegen das Tisch-Layout, bei dem nur wenige Elemente den Ton angeben und komplexere Sachen wie Rampen fast gänzlich fehlen. Die Ballphysik funktioniert gut, als Gimmick könnt Ihr dem Geschoss per Knopfdruck gelegentlich Extraschub geben oder die Bewegungsrichtung umkehren. Damit flippert es sich ordentlich, doch nur arg kurz: Gerade mal drei Tische und zwei (immerhin imposante) Bosse sind im Story-Modus zu finden – nach 30 Minuten habt Ihr alles gesehen. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**Hudson, J**	**5**
Hersteller	**Hudson**	
Preis	**10 Euro**	

Space Invaders Get Even

Wii **Action** 



Wii Die Rache der Pixel-Aliens: Wenn die Invaders die Umgebung in Schutt und Asche legen, sieht die Menschheit aber nicht tatenlos zu.

Während Xbox-360-Spieler demnächst mit "Space Invaders Extreme" ein Update des klassischen Spielprinzips zum 30-jährigen Serien-Jubiläum bekommen, wird auf dem Wii der Spieß umgedreht. Hier schlagt Ihr Euch auf die Seite der Außerirdischen und kommandiert ein Ufo, mit dem Ihr die Pixel-Aliens aussendet.

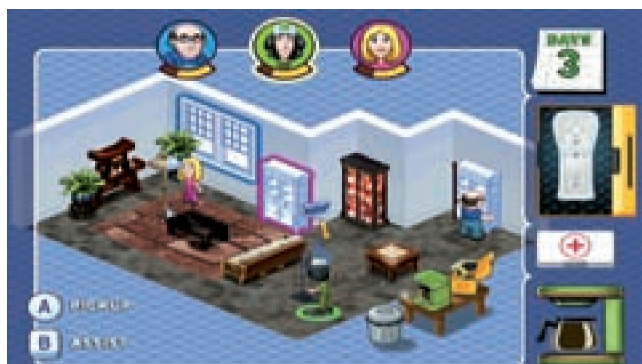
Ziel ist es, bestimmte Objekte im Level durch Eure Attacken zu demolieren, bevor die Zeit abläuft. Treffen Euch die menschlichen Verteidiger, verliert Ihr entsprechend Sekunden statt Leben. Die einfache Grundidee wird durch eine skurrile B-Film-Präsentation ordentlich belebt, etwas chaotisch bleibt das Geschehen aber. Außerdem fällt der Grundumfang knapp aus, weitere Levelsets kosten dreiste 5 Euro pro Pack. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**Taito, J**	**5**
Hersteller	**Taito**	
Preis	**5 Euro**	

Home Sweet Home

Wii **Geschicklichkeit** 



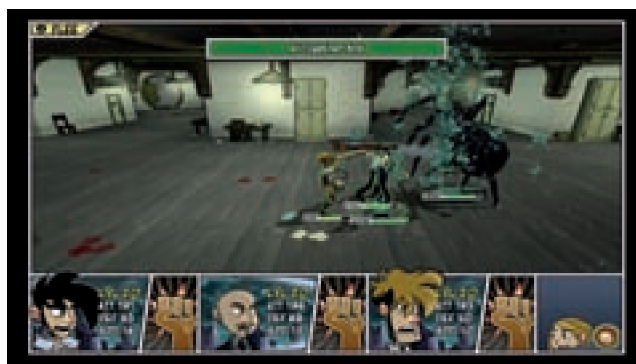
Wii Bevor Eure Handwerker loslegen, ist gute Planung sinnvoll: Zu eng nebeneinanderstehende Möbel machen das Anklicken schwieriger.

Zur virtuellen Wohnungsverschönerung lädt "Home Sweet Home" ein: In 50 Häusern sollt Ihr die Inneneinrichtung nach den Wünschen der Besitzer anpassen. Erst sucht Ihr aus einem reichhaltigen Inventar Möbel aus, die zu den Vorlieben und dem Budget der Auftraggeber passen, danach lasst Ihr ein Handwerker-Trio die Änderungen umsetzen: Packt die Arbeiter per Remote am Schlafittchen und weist ihnen Tätigkeiten zu, unterstützt sie mit Stylusgesten oder reicht ihnen eine Tasse Kaffee, damit sie nicht schlapp machen. Die Pixel-Optik mit viel Retro-Charme setzt die isometrischen Wohnungen putzig in Szene, der Klimpersound nervt dagegen schnell. Hinter dem einfachen Konzept steckt Tiefgang und Potenzial, das wegen einiger Patzer nicht voll ausgeschöpft wird: So kann die Anklickerei schon mal fummelig und fehleranfällig werden oder die Einrichtungshinweise sind arg diffus. *us*

SPIELSPASS 6
Entwickler **Big Blue Bubble, USA**
Hersteller **Big Blue Bubble**
Preis **10 Euro**

Penny Arcade Adventures Ep. 2

360 **Action-Adventure** 



360 Alle auf einen: Die wirkungsvollen Team-Attacken braucht Ihr kaum – die Wartezeit bis zu Aktivierung dauert lange, da lohnen individuelle Angriffe mehr.

Der zweite der vier geplanten Teile von "On the Rain-Slick Precipice of Darkness" ändert kaum etwas am Konzept: Wieder latscht Ihr zusammen mit Gabe und Tycho durch eine haarsträubende und meist ziemlich witzige Story und prügelt Euch mit allerlei Feindvolk in einer rollenspielartigen Kampfmischung, die Echtzeit und Rundenkonzept vermischt. Dank kleiner Optimierungen klappt das Blocken von Attacken spürbar besser, doch der Einsatz von Hilfs-Items ist weiterhin unpraktisch sowie selten notwendig. Verbesserungen finden sich auch im Drumherum: Die Rätsel fallen eine Spur intelligenter aus, Ihr tummelt Euch an mehr Schauplätzen und überraschende Einlagen sorgen für Auflockerung. Vor allem ein gewitztes Denkspiel, das leider nicht außerhalb der Handlung anwählbar ist, überzeugt. Dazu kommt der niedrigere Preis, der für ein paar Stunden gute Unterhaltung okay ist. *us*

SPIELSPASS 7
Entwickler **Hothead Games, USA**
Hersteller **Microsoft**
Preis **15 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Cool Boarders 2	Sony	PSone	Snowboard-Abfahrt aus der Sony-Frühzeit, die heute nur noch altbacken wirkt.	5 €	4
Crash Bandicoot 3: Warped	Sony	PSone	Das beste Hüpfspiel mit der Beutelratte voller Charme und Abwechslung.	5 €	9
FIFA 09	Electronic Arts	–	Die deutlich verbesserte Kickerei gibt's nun auch für Blu-ray-Gegner als Download (Test in M! 11/08).	40 €	8
Prince of Persia Classic	Ubisoft	–	Mit zeitgemäßer Optik gelungen aufgemotzter Action-Adventure-Klassiker (Test in MAN!AC 08/07)	10 €	8
Theme Park	Electronic Arts	PSone	Knuffige Wirtschaftssimulation mit spaßiger Thematik – leicht angerostet, aber immer noch ein Spiel wert.	5 €	6

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	Xbox	Wer das großartige Gangster-Epos mit ungeahnter Spielfreiheit noch nicht hat, greift spätestens jetzt zu.	15 €	10
Penny Arcade Adventures Ep. 2	Microsoft	–	Verbesserte Fortsetzung des Webcomic-Abenteuers, aber auch mit alten Macken (Test auf Seite 117).	15 €	7
Portal: Still Alive	Microsoft	–	Brillante Geschicklichkeitsprüfung mit toller Inszenierung und kniffliger Logik (Test auf Seite 115).	15 €	9
Vigilante 8: Arcade	Activision	PSone	Verschlimmbesserung des "Twisted Metal"-Klons: Herumfahren und Ballern in langweilig.	10 €	4

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Alien Crush Returns	Hudson	–	Ordentlich spielbare Fortsetzung des Alienflippers, aber viel zu kurz und unspektakulär (Test auf Seite 116).	8 €	5
Castlevania III: Dracula's Curse	Konami	NES	Die beste 'klassische' Dracula-Jagd: komplex, fordernd und motivierend, aber technisch fast zu viel fürs NES.	5 €	7
Devil World	Nintendo	NES	Nette Labyrinthrennerei mit "Pac-Man"-Anleihen und Miyamoto-Beteiligung.	5 €	5
Gehirntraining	Gameloft	–	Gut gemachter "Kawashima"-Klon – besser als etwa "Big Brain Academy" (Test in MAN!AC 05/08).	10 €	7
Ghosts 'n Goblins	Capcom	NES	Klassische und gute Sidescroll-Hüpferei mit Ritter Arthur – nicht so frustig wie der Nachfolger.	5 €	6
Home Sweet Home	Big Blue Bubble	–	Netter Handwerker-Geschicklichkeitsspaß mit einer Prise Denkspiel (Test auf Seite 117).	10 €	6
Mega Man 3	Capcom	NES	Gewohnt knallharte und fordernde Actionhüpferei, die selbst Könnern alles abfordert.	5 €	6
Phantasy Star IV	Sega	Mega Drive	Starker Abschluss der besten Mega-Drive-Rollenspielserie mit toller Inszenierung und Story.	8 €	9
Space Invaders Get Even	Taito	–	Urige SciFi-Verwüstungsaction mit Humor, die aber schnell abflacht (Test auf Seite 116).	5 €	5
The Incredible Maze	Digital Leisure	–	Technisch arg lieblose und wegen nervöser Steuerung wenig unterhaltsame Kugelrollerei.	5 €	3
Tetris Party	Hudson	–	Etwas lahm inszeniert, aber durch die vielen Spielvarianten tadellose Klotzstapelei (Test auf Seite 116).	12 €	9

Neuerscheinungen vom 18.10. bis zum 14.11

KOJI IGARASHI

Imposante Erscheinung: Der groß gewachsene Japaner strahlt eine gar mystische Aura aus. Wir wagten es trotzdem unsere Fragen zu "Castlevania Judgment" zu stellen.

M!: Die 2D-Episoden für den DS laufen gut. Warum ist "Castlevania Judgment" ein 3D-Spiel geworden? Wieso ein Beat'em-Up und kein 'normales' "Castlevania"?

Koji Igarashi: Seit der Wii erschienen ist, wollten die Spieler ein "Castlevania" dafür haben und die Remote als Peitsche benutzen. Die Fernbedienung ist ja auch perfekt dafür geeignet. Aber stellen Sie sich mal vor, die ganze Zeit diese Peitsch-Bewegung zu machen (tut so, als ob er mit einer Peitsche schlägt). Das wäre doch auf Dauer viel zu ermüdend! Deswegen kam ein normales "Castlevania" nicht in Frage – das spielt man ja nicht fünf Minuten und macht es dann aus.

Da kam mir die Idee, den Adventure-Anteil der Serie auszublenden. Da die Serie auch sehr actionlastig ist, habe ich mich in diesem Genre etwas umgeschaut, um zu sehen, in welche Richtung ein Wii-"Castlevania" gehen könnte. Ich habe mich dann für eine Art Beat'em-Up entschieden. Hier kann die Remote zum Peitschen genutzt werden, aber man muss nicht ein bis zwei Stunden am Stück spielen. Man kann ein paar Matches austragen und dann einfach aufhören, ohne noch den Levelausgang erreichen zu müssen. So ist das Schütteln der Remote nicht so ermüdend.

Das Kampfsystem scheint sehr zugänglich zu sein, um nicht zu sagen simpel. Aber "Castlevania" ist eine traditionsreiche Serie mit vielen Fans. Kann es nicht sein, dass ältere Serien-Fans lieber ein etwas anspruchsvolleres Game spielen möchten und vom simplen Remote-Schütteln gelangweilt werden?

Zuerst muss ich sagen: Ich verstehe "Castlevania Judgment" eher als ein 3D-Action-Spiel. Es ist kein reines Beat'em-Up. In einem 2D-Spiel müssten die Kontrollen selbstverständlich viel akkurater sein. Vor allem in 2D-Beat'em-Ups muss



Name: **Koji Igarashi**
Position: **Produzent**
Bei Konami seit: **1990**

SOFTOGRAFIE (AUSZUG):
- **» Gradius II (1992)** » Programmierer
- **» Tokimeki Memorial (1994)** » Szenario Autor und Programmierer
- **» Castlevania: Symphony of the Night (1997)** Assistant Director, Szenario Autor und Programmierer
- **» Castlevania: Harmony of Dissonance (2002)** – Produzent
- **» Nano Breaker (2005)** – Produzent
- **» Castlevania: Order of Ecclesia (2008)** – Produzent
- **» Castlevania Judgment (2008)** – Produzent

»Die Leute denken immer, ich mag keine 3D-Grafik.«

das Timing perfekt sein. Aber für einen Action-Titel wie "Castlevania Judgment" reichen vereinfachte und tolerantere Steuermöglichkeiten. Ich denke auch, dass das Game so viel zugänglicher ist und neue Spieler es ohne Umstände zocken können.

Und wie werden die Charaktere für den Cast bestimmt? Es können ja schlecht alle "Castlevania"-Charaktere auftauchen. Oder doch?
(lacht) Nein, leider nicht. Ich wollte die stärksten Charaktere der Serie in den Cast übernehmen. Wichtig war auch, dass nicht nur Figuren mit Peitschen im Spiel auftauchen (lacht). Bei den Waffen sollte schon etwas mehr Abwechslung rein. Deswegen habe ich auch Aeon für diesen Titel entwickelt. Mein Liebling ist und bleibt aber Simon Belmont.

Wie werden denn die Moves der Charaktere ausgewählt? Orientieren Sie sich an den Bewegungen und Fähigkeiten, die die Figuren in ihren Muttertiteln besitzen?
Ja, jede Figur hat charakteristische Moves aus anderen Teilen der Serie. Natürlich musste ich das Move-Repertoire auch erweitern – Simon soll ja nicht nur in eine Richtung peitschen können (lacht). Und alle Charaktere haben Doppelsprünge. Dracula ist aber etwas anders: Statt normal zu laufen, warpt er umher. So wie in den Boss-Kämpfen in "Castlevania". Fans werden also viele Bewegungen und Angriffe der Charaktere aus früheren Teilen wiedererkennen. Ich hoffe, dass wir so auch kleine Aha-Effekte auslösen können: 'Ach, den Move haben sie auch eingebaut!' (lacht)

Man hört immer wieder, dass Sie 2D-Spiele lieber mögen als 3D-Games. Ist es da nicht besonders schwer, ein 3D-"Castlevania" zu machen?
Eigentlich mag ich beides. Aber viele Leute denken, dass ich 2D-Spiele lieber mag. Ich weiß gar nicht, woher das kommt. Aber es ist heutzutage sehr schwer, ein 2D-"Castlevania" für Konsolen zu entwickeln. Deswegen machen mir natürlich auch die Arbeiten an "Castlevania Judgment" Spaß.

Die Musik der "Castlevania"-Serie war schon immer herausragend. Inwieweit wird die Musik der Serie in "Castlevania Judgment" aufgegriffen?
Generell ist für mich die Musik nicht so wichtig wie die Spielmechanik. Aber ich denke, dass sie speziell für meine "Castlevania"-Serie sehr wichtig ist. Viele Leute aus meinem Team – und offensichtlich auch die Fans – denken genauso darüber. Im Spiel hat jeder Charakter ein Thema aus seinem Serien-Teil. Bei Alucard ist es zum Beispiel das Thema der ersten Stage aus "Symphony of the Night". Die Titel, die ich auswähle, müssen aber nicht nur gut ins Ohr gehen. Nur Tracks, die durch ihre Dramaturgie dazu geeignet sind, während der Kämpfe das Adrenalin der Spieler zu pushen, schaffen es ins Spiel.

Werden Sie auch von anderen Spielen inspiriert? Vielleicht sehen Sie ja in einem Rennspiel etwas, was sich in einem "Castlevania" gut machen würde...
Hm... (lacht) Also die Super-Special-Attacken kommen natürlich von typischen Beat'em-Ups. Und ich finde, dass nutzbare Items und Gimmicks in den Levels, wie etwa angreifende Zombies, sehr typisch für einen Action-Titel sind.

Die Charakter-Porträts haben sich vom künstlerischen "Symphony of the Night" zum Anime-Stil verändert. Wieso? War der populärer oder einfacher zu zeichnen?
(lacht) Ja, der Stil ist wirklich viel einfacher zu zeichnen. Der Stil von Ayami Kojima (siehe Kasten) ist wunderhübsch und wird von allen gemocht. Aber die Zielgruppe auf dem DS ist schlichtweg jünger – da passte die Anime-Präsentation besser, zumal sie auf dem kleinen Bildschirm des DS auch sehr gut zu erkennen ist. Allerdings haben weiterhin die gleichen Altersgruppen die beiden DS-Spiele gekauft – wir waren mit den Absatzzahlen in den jüngeren Altersschichten nicht zufrieden. Deswegen haben wir uns bei "Order of Ecclesia" wieder zu einer erwachseneren Präsentation entschieden. Der Stil passt auch besser zur "Castlevania"-Serie.

Zum Schluss noch eine Frage, die ich seit Jahren mit mir herumtrage: In "Symphony of the Night" konnte man 200,6% der Karte entdecken. War das Absicht, oder Zufall?
(lacht) Tja, in dem Teil gab es das Schloss ja auch in einer auf dem Kopf stehenden Version. Zuerst habe ich die Karte für das normale Schloss gemacht. Als darauf die 100% verteilt waren, habe ich die zweite Version ausgearbeitet. Die Basis dafür war das erste Schloss. So sollten die Spieler 200% zu entdecken haben. Womit wir allerdings nicht gerechnet haben, war, dass versierte Spieler durch das zweite Schloss in Bereiche auf der Karte vordringen konnten, die eigentlich unzugänglich sein sollten (lacht). Die Prozent-Angabe zählte aber weiter alle 'neuen' Räume mit, so dass der Zähler auf 200,6% ansteigen konnte. Das war also eher ein Zufall.

Das Interview führte Jan Königsfeld

Ayami Kojima – die Kunst hinter "Castlevania"



Der barocke Aquarell-Stil von "Castlevania: Symphony of the Night" stammt aus der Feder der Künstlerin Ayami Kojima. Bis zum ersten DS-Ableger "Dawn of Sorrow" war sie für die Art-Direction der Serie zuständig. Ihr herausragender Stil besteht aus selbst beigebrachten und erdachten Techniken, die mittlerweile in Kunst-Lehrwerken Erwähnung finden. Die Gemälde von Ayami Kojima werden meist mit schwarzem Buntstift auf einer Leinwand vorgezeichnet, anschließend Schatten mit Tusche hervorgehoben. Tiefe und Texturen arbeitet sie mit einer Art Spachtelmasse heraus, bevor das Werk mit Acrylfarben coloriert wird. Den Abschluss bildet eine Metallic-Lackierung, die Glanz-Akzente setzt.

THE MAKING OF... DEFENDER

Wie die wegweisende SciFi-Ballerei aus einem frühen Videospiel-Mix entstand: M! auf den Spuren des ersten Sidescroll-Shooters der Welt.

System: **Arcade**
Hersteller: **Williams Electronics**
Jahr: **1980**

"Defender" wirkt heute ziemlich schlicht. Ein geradliniger, wenn auch überaus schwerer Horizontal-Shooter, der den Spieler beauftragt, eine Handvoll Menschen zu schützen. Die lungern auf der öden Oberfläche eines Planeten herum, während Feinde beständig nachrücken und sofort angreifen. Oder sie versuchen – wie im Fall der 'Landers' – Menschen zu schnappen und mit ihnen zu verschmelzen, um mächtige und durchgeknallte Mutanten entstehen zu lassen.

Ein Blick auf das Entstehungsjahr von "Defender" macht allerdings klar, wie revolutionär der Automat damals gewesen ist. 1980 gab es keine anderen horizontal scrollenden Shooter und die meisten Spiele setzten laut Designer Eugene Jarvis auf einen "erbarmungslosen Kampf, der unweigerlich zum Tod des Spielers führt" – das wollte Jarvis bei "Defender" vermeiden.

Inspiriert von Kultspielen

Vielen Fans ist vielleicht gar nicht bewusst, dass "Defender" keineswegs als eigenständige Kreation entstand. "Ich ließ mich von 'Space Invaders' und 'Asteroids' beeinflussen und dachte mir, dass wir die beiden zusammenbauen und daraus ein noch besseres Spiel machen sollten", erklärt Jarvis. Er dachte sich als Erstes eine "Space Invaders"-Fassung aus, bei der drei Feuerknöpfe diagonale Schüsse ermöglichten. Danach kam ein "Asteroids"-Klon, in dem Bitmapgrafik die Vektoren des Originals ersetzte. "Wir haben schnell gemerkt, dass das Mist war", witzelt Jarvis. "Ohne die Vektorgrafik von 'Asteroids' war es nur eine schlechte Kopie."

Angetrieben von diesen Fehlversuchen beraumten Jarvis und sein Team ein großes Treffen an, um Ideen zu finden. "Wir waren uns schnell einig, dass das Beste an 'Asteroids' die Möglichkeit war, auf einer Bildschirmseite hinauszufliegen, um auf der anderen wieder aufzutauchen. Also müsste ein Spiel, bei dem man in einem größeren Universum herumfliegen kann, ziemlich cool sein", sagt er und fügt hinzu, dass das heutzutage offensichtlich sein mag. In den 80er-Jahren waren die meisten Spiele aber auf einen Bildschirm beschränkt.

Retter der Menschheit

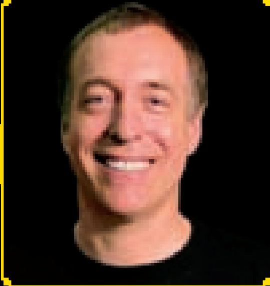
Das Spiel entwickelte sich schnell von einem anfangs horizontal scrollenden "Asteroids"-Klon weiter. "Es waren noch nicht viele Herausforderungen enthalten und wir stellten fest, dass sich Videospiele zu dieser Zeit meist ums Überleben drehten – den stärksten menschlichen Instinkt", resümiert Jarvis. "Wir brauchten eine Bedrohung. Wir brauchten Feinde." Aber um die mutwillige Gewalt im Spiel zu legitimieren, entschied das Team, dass es auch etwas geben müsse, was man verteidigt. So erhielt das Spiel prompt seinen Namen und wurde um freundlich gesonnene Schützlinge erweitert – die anfangs erwähnten Menschen. "Das hat den Spielverlauf angereichert und Spieler davon abgehalten, alles in Sichtweite blindwütig und monoton wegzuballern."

Bald darauf begannen die unverwechselbaren Landers, Menschen zu schnappen und sie in durchgedrehte Mutanten zu verwandeln. Weitere Außerirdische sorgten für zusätzliche Abwechslung und griffen meist das Raumschiff des Spielers an Stelle der Menschen an. Außerdem wurde beschlossen, den Planeten explodieren zu lassen, sobald alle Schützlinge umgekommen waren – das verwandelte Landers sofort zu Mutanten und machte das Spiel noch schwerer.

Stets eine zweite Chance

Um den anfangs erwähnten "erbarmungslosen Kampf" in Richtung Tod zu vermeiden, verfeinerte Jarvis sein Spiel mit einer wichtigen Komponente: das damals einzigartige Konzept der Wiedergutmachung. "Landers verwandelten entführte Menschen erst, wenn sie am oberen Bildrand angekommen waren. Das gab dir die Chance, deine Schützlinge zu retten", erklärt er. "Und alle fünf Runden erschienen die Menschen und der zerstörte Planet neu."

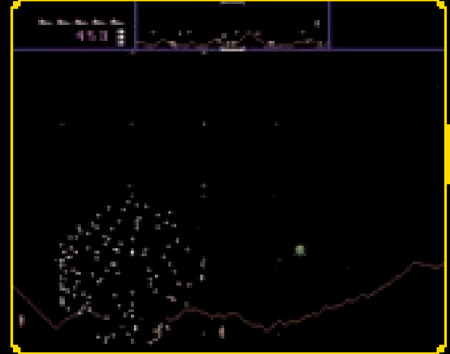
Jarvis begründet dieses Spielelement damit, dass jeder eine zweite Chance verdient habe. "Leben ist eben so, voller Höhen und Tiefen", sinniert er. "Auf jeden Fall macht es 'Defender' spannender und sorgt dafür, dass der Kampf niemals hoffnungslos wird. Das Gefühl eines Zockers, der weiß, dass es immer eine Chance gibt, mit der letzten Münze den Jackpot zu knacken – das ist es doch, was dich antreibt!" *gr/mh*



STECKBRIEF

Name: Eugene Jarvis
Alter: 53
Damals: Designer von "Defender"
Heute: Präsident von Raw Thrills (www.rawthrills.com)

EXPLOSIVE REVOLUTION



Moderne Spiele werden oft dafür kritisiert, dass sie Ästhetik über Spielinhalte stellen. Jarvis findet jedoch, dass grafische Effekte stark zum Reiz von "Defender" beigetragen hätten. "Der damals 18-jährige Sam Dicker war Autodidakt. Die von ihm entwickelten Explosionen haben das Spiel auf ein ganz anderes Niveau gehoben", behauptet er. "Sam war ein Genie bei der Erschaffung von Partikeleffekten, wodurch jeder abgeschossene Bösewicht in einer individuellen Explosion endete."

Zu dieser Zeit setzten die meisten Spiele vorgefertigte Blam Frames (z.B. gezeichnete Explosionsbilder) ein. Aber die algorithmisch erstellten Effekte von "Defender" sorgten dafür, dass jede Detonation einzigartig war. Geübte Spieler konnten so erstaunliche virtuelle Feuerwerke auf den Bildschirm zaubern. "Blam Frames sind langweilig, denn egal wo und wie du einen Feind erledigst, das Resultat bleibt stets das gleiche", so Jarvis. "Aber Sam verlieh 'Defender' ein andersartiges Gefühl. Du warst wie hypnotisiert, wenn du drei oder vier Lander gleichzeitig getroffen hast und dann im Ballett der Verwüstung herumgetanzt bist."

IMPORT

Besser einkaufen in Japan

BUCH • Wer sich ins fernöstliche Zockermekka Akihabara wagen möchte und Angst hat, mangels Sprachkenntnissen viele interessante Läden zu verpassen, dem kann geholfen werden – solange er zumindest Englisch versteht. Auf der Webseite www.thebestshopsofakihabara.com dürft Ihr für den derzeit noch gültigen Sonderpreis von 10 US-Dollar eine gleichnamige PDF-Datei erwerben, welche die wichtigsten Informationen zusammenfasst und u.a. verrät, in welchem Laden Englisch verstanden wird. Das krachige Manga-Kulleraugen-Layout ist Geschmackssache, praktisch ist die Broschüre dennoch.



"Halo" bittet zu Tisch

BRETTSPIEL • Wer mit dem Master Chief den Covenant strategisch eins auf die Mütze geben will, braucht nicht bis Februar zu warten – und nicht mal eine Xbox 360. Seit Kurzem gibt es in den USA für ca. 40 Dollar das "Halo Interactive Strategy Game" zu kaufen. Dahinter verbirgt sich ein Brettspiel samt offizieller Lizenz, das uns an den Tabletop-Klassiker "Space Hulk" erinnert. Ihr baut aus mitgelieferten Teilen ein Spielfeld mit Erhebungen und schiebt dann kleine Plastikfiguren nach vorgegebenen Regeln feldweise herum. Neumodisch: Konfrontationen werden über kurze Videos (von einer beiliegenden DVD) entschieden. Traditioneller geht es natürlich auch mit ganz normalen Würfeln.





Kopf ab und aufs Podest

MERCHANDISE • Die "Gears of War"-Spiele schafften es nicht über die deutschen Jugendschutzhürden hinweg, doch Fans brauchen sich darüber bald keinen Kopf mehr zu machen – sondern kaufen stattdessen einen. TriForce Sales, ein amerikanischer Spezialist für hochwertige Büsten, stellt eine lebensgroße Nachbildung von Marcus Fenix' Feinden her: Der Locust-Schädel ist rund 50 cm hoch und zieht ob der fiesen Grimasse sämtliche Blicke auf sich. Wer die Trophäe für die heimische Vitrine haben will, muss allerdings tief in die Tasche greifen: Stolze 550 Dollar kostet der Alienkopf. Wer so viel Geld übrig hat, meldet bei www.projecttriforce.com sein Interesse an, ausgeliefert wird ab Anfang 2009.

Konsolen-Treter

MERCHANDISE • T-Shirts zu Videospielen? Alter Hut! Der moderne Zocker in den USA spart seine hart verdienten Dollars für passendes Schuhwerk. Nike bringt in den kommenden Monaten eine Reihe sportlicher Treter auf den Markt, die laut eigenen Angaben von verschiedenen Konsolen inspiriert wurden. Das PS3-Modell ist entsprechend schwarz, die NES-Variante grau und das Wii-Exemplar weiß (samt kuriosem Klarsichtfenster in der Seite). Wirklich ähnlich sehen die Schuhe den Geräten vor der Glotze nicht, aber wer schon immer mal eine Konsole mit den Füßen treten wollte, den stört das nicht.



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA.COM

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
ADK Tamashii	SNK Playmore	PS2	40 €	Japan	18. Dezember
Cooking Mama World Kitchen	Majesco	Wii	30 €	USA	im Handel
Gundam Musou 2	Namco-Bandai	PS3/360	50 €	Japan	4. Dezember
Luxor 3	Mumbo Jumbo	Wii	30 €	USA	im Handel
Patapon 2	Sony	PSP	40 €	Japan	im Handel
Phantasy Star Zero	Sega	DS	40 €	Japan	25. Dezember
Ragnarok Online DS	GungHo	DS	50 €	Japan	18. Dezember
Taiko no Tatsujin Wii	Namco-Bandai	Wii	70 €	Japan	11. Dezember
Tales of Hearts	Namco-Bandai	DS	50 €	Japan	11. Dezember
White Knight Chronicles	Sony	PS3	50 €	Japan	25. Dezember

IMPORT-TICKER »

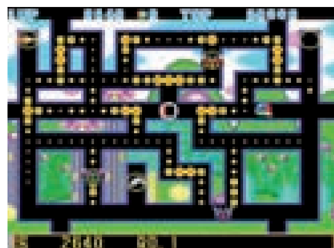
+++ Bunte Bilder: Das dank Wasserfarben-Look so stilvolle Sega-Strategiespiel "Valkyria Chronicles" schafft den Sprung von der PS3 ins Fernsehen: In Japan wird derzeit eine Zeichentrickserie dazu entwickelt. +++ Chorales Trio: Ab Ende November wird in den USA eine Box mit allen drei "Halo"-Soundtracks verkauft – für unter 30 Dollar ein echtes Schnäppchen. +++ Und noch eine PSP-Edition: Für "Dissida: Final Fantasy" erscheint in Japan ein Set mit Spiel und weißer, verzierter PSP-3000 für rund 200 Euro. +++

Fantasy Zone Complete Collection (Sega Ages Vol. 33)

PS2 Shoot'em-Up 

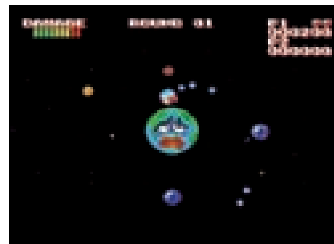


PS2 Die 'Dark Side' von "Fantasy Zone II" (Arcade-Version) stresst mit zielsuchenden Geschützen – sucht ein Warp-Tor, um wieder auf die 'Bright Side' zu gelangen.









PS2 Von links oben im Uhrzeigersinn: "Fantasy Zone: The Maze", "Fantasy Zone Gear", "Galactic Protector" und "Fantasy Zone II" (Master-System-Version).

Beim Namen "Fantasy Zone" werden Sega-Fans hellhörig: Die pastellfarbenen Shoot'em-Ups mit dem geflügelten Raumschiff Opa-Opa gehörten zu den besten Spielen für das altehrwürdige Master System. Seinen Ursprung hat die bunte Schießerei wie so viele Genre-Kollegen aber in der Spielhalle: Sowohl "Fantasy Zone" (1986) als auch "Fantasy Zone II: The Tears of Opa-Opa" (1987) erschienen für Segas legendäre System-16-Hardware und anschließend in abgespeckten Versionen für das Mark III (wie das Master System in Japan heißt).

Wer regelmäßig in der M! schmökert, kennt vermutlich die "Sega Ages"-Serie des japanischen Kultentwicklers: Die "Fantasy Zone"-Reihe ist nun schon zum dritten Mal das Thema der Retro-Collection. Nach "Sega Ages: Fantasy Zone" für Saturn und "Sega Ages Vol. 3: Fantasy Zone" für PS2 (uncharmante Cel-Shading-Neuauflage) steht Opa-Opa mit der "Fantasy Zone Complete Collection" schon wieder im Mittelpunkt.

Diesmal versammeln sich sechs Pixelklassiker auf der japanischen PS2-Scheibe: Neben den erwähnten "Fantasy Zone I & II" ballert Ihr Euch durch das Mega-Drive-exklusive "Super Fantasy Zone", futtert im "Pac-Man"-Klon "Fantasy Zone: The Maze" Labyrinthe leer, rettet bei "Galactic Protector" Planeten oder gebt Euch mit der Game-Gear-Episode von "Fantasy Zone" die volle Retropackung. Bei den meisten Titeln könnt Ihr komfortablerweise aussuchen, ob Ihr die Konsolenversion oder das Arcade-Original zockt; farbige Booklets und optionale 240p-Darstellung oder Scanlines lassen Retro-Herzen höher schlagen. Wem die umgerechnet 25 Euro für diese Bitmapschätzchen noch zu teuer sind, der kommt via Virtual-Console-Download günstiger an der Erstling (500 Wii-Punkte für die Master-System-Fassung). Das simple Spielprinzip fasziniert nach wie vor: Düst mit Opa-Opa nach links und rechts, macht mit Schüssen oder Bomben alle Feindbasen platt und stellt Euch den niedlichen Bossgegnern. Erzockte Punkte investiert Ihr in stärkere Waffen und größere Flügel. *ms*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler	**Sega, Japan**
Hersteller	**Sega**
D-Termin	**nicht geplant**

Unterstützt » **1-2 Spieler (offline), Text: englisch**

- » 6 Spiele in verschiedenen Versionen rund um das Raumschiff Opa-Opa
- » perfekte Emulation der Klassiker

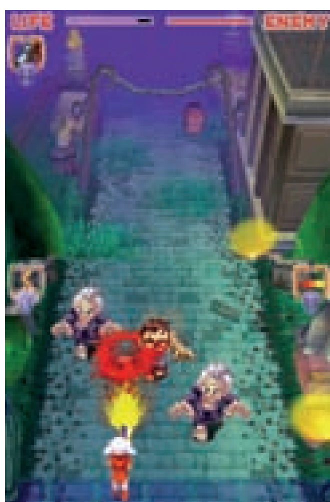
SPIELSPASS 70

Singleplayer	**7 von 10**
Multiplayer	**5 von 10**
Grafik	**4 von 10**
Sound	**5 von 10**

FAZIT » Die volle Retropackung: spielerisch zwar nicht zeitlose aber immer noch reizvolle Sammlung drolliger Shoot'em-Up-Klassiker.

Little Red Riding Hood's Zombie BBQ

DS Shoot'em-Up 



DS Die Zombies marschieren von oben nach unten und laufen damit geradewegs in Rotkäppchens Flinte.

Allein für Namensgebung und Spielidee haben die spanischen Entwickler Enjoy Up einen Sonderpreis verdient: Wer sein Spiel "Rotkäppchens Zombie-Barbecue" tauft, muss verrückt sein – im positiven Sinne. Wer aber aus dem kleinen Rotkäppchen ein vollbusiges Mangamädel macht, das mit qualmender Schrotflinte wankenden Zombies Arme und Köpfe wegballert, hat sicher nicht alle Tassen im Schrank. Dass sich dahinter ein erfrischend unverkrampftes Ballerspiel verbirgt, ist klasse – ich hatte mit dieser Version von Rotkäppchens (Meuchel-)Mär einen Heidenspaß.

Eure Heldin läuft automatisch von unten nach oben, via Steuerkreuz (recht träge) oder Stylus (zu sensibel) weicht Ihr nach links und rechts aus. Tippt Ihr entgegenhumpelnde Monster an, feuert Rotkäppchen eine Salve aus MG, Schrotflinte, Flammenwerfer oder Laser – dann verlieren die Gegner schon mal ihre Gliedmaßen oder platzen genüsslich; die DS-Grafik ist durchweg ordentlich, aufgrund des Comic-Looks könnt Ihr die überzeichnete Gewalt gar nicht ernst nehmen.

Die Story rund um Zombies und Märchenfiguren ist mindestens ebenso so trashig wie der Spieletitel – Ihr metzgert die fette Gretel nieder oder schießt Pinocchio ins Holzbein. Das supersimple Spielprinzip gewinnt in den späteren Levels an Fahrt: Aufgrund der schnelleren Feinde müsst Ihr gekonnt ausweichen und bei Bossgegnern die Schussformationen studieren. Mit insgesamt 21 Stages geht der Umfang in Ordnung, zumal Ihr für das "Zombie BBQ" nur 20 Dollar berappen müsst. Wer Spaß versteht und einen DS besitzt, sollte sich diese Trash-Perle gönnen. *ms*

Entwickler	**Enjoy Up, Spanien**
Hersteller	**Nixx**
D-Termin	**nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler , Text: englisch**

- » 7 Welten mit je 3 Levels
- » Standbild-Zwischensequenzen
- » Story-, Survival- und Boss-Attack-Modus

SPIELSPASS 67

Singleplayer	**7 von 10**
Multiplayer	**–**
Grafik	**6 von 10**
Sound	**4 von 10**

FAZIT » Extrem limitierte Comic-Ballerei mit witzigen Charakteren, schrägen Gegnern und reichlich Pixelblut.

Thunder Force VI

PS2 **Shoot'em-Up** 

Vor knapp einem Jahr erwachte die Internetseite von Tecnosoft zu neuem Leben – für Fans der "Thunder Force"-Serie ein Hoffnungsschimmer am Horizont. Es waren jedoch nicht die alten Tecnosoft-Mannen, die sich an die Programmierung von "Thunder Force VI" machen sollten – stattdessen wurde Tetsu Okano ("Astro Boy: Omega Factor") mit dem Projekt beauftragt. Seit Kurzem ist das Spiel in Japan erhältlich und – um gleich mit der Tür ins Haus zu fallen – eine herbe Enttäuschung.

Die bewährte Mechanik der Vorgänger (Waffenwechsel, Speed-Up-Einstellung, Auswahl der Level-Reihenfolge) wurde beibehalten, die Steuerung funktioniert tadellos. Leider ist auch die Grafik – abgesehen von manch coolen Effekten – bestenfalls bewährt, Hintergrundtapeten und Modelle sind Lichtjahre von einem "Gradius V" entfernt.

Es ist jedoch das Leveldesign, das "Thunder Force VI" das Genick bricht: Ihr düst schnurstracks durch einfallslose, zu kurze Welten und stellt Euch Obermotzen, die Ihr schon aus den Vorgängern kennt. Zum Glück steigt sowohl die Länge als auch die Komplexität nach der dritten Stage etwas an – die späteren Bosse schleudern Euch mehr Bullets entgegen, sind aber nicht wirklich zäh; auch eine ordentliche Treffer-Rückmeldung haben wir vermisst. Bleibt ein für zwei Stunden spaßiges Ballerspiel mit zu starken Waffen, gelegentlichen Slowdowns, einigen verschiedenen Abspännen und einem nur ordentlichen Soundtrack – angesichts der grandiosen Musik der Vorgänger eine weitere Enttäuschung. *ms*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



PS2 Die Endgegner sind klar das grafische Highlight: Der Roboterschurke von Level 4 folgt dem aktuellen Bullet-Hell-Trend – die Bosse der Feuer- und Wasser-Welten...



PS2 ...sind kleiner, zahmer und geben (zu) rasch klein bei.

Entwickler **Sega, Japan**
Hersteller **Sega**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

» 6 reichlich kurze Levels
» 5 Waffen – je mit eigener Overload-Variante

SPIELSPASS 58

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Technisch mittelmäßiger Shooter mit nüchternem Leveldesign, der kurz Spaß bringt, in seiner Gänze aber enttäuscht.

Ketsui Death Label

DS **Shoot'em-Up** 

Ballerspiele von Cave spalten die Shoot'em-Up-Fangemeinde in zwei Lager: Während der eine Teil deren durchdachte Score-Systeme und aberwitzigen Kugelformationen vergöttert, schütteln viele alte "R-Type"- oder "Gradius"-Fans nur den Kopf und stempeln "Do Don Pachi" & Co. als chaotische Nullnummern ab.

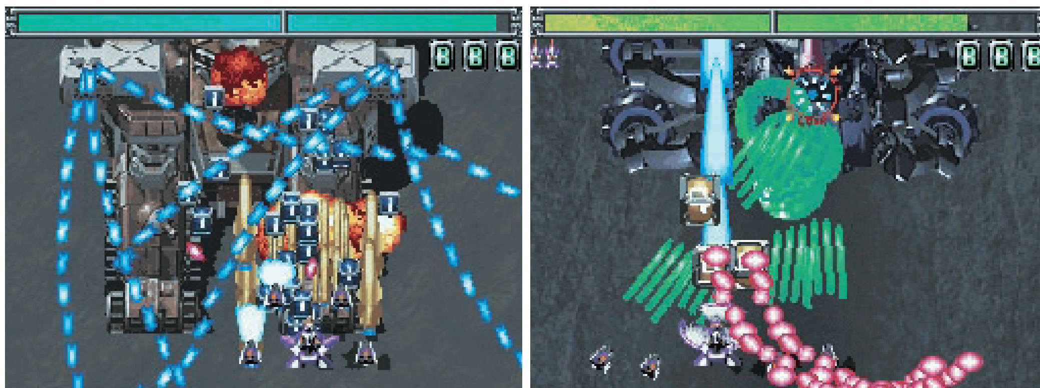
"Ketsui Death Label" treibt Caves gewollten Minimalismus auf die Spitze: Die Portierung der Arcade-Schießerei aus dem Jahr 2002 verzichtet auf einen Großteil des Spiels und bringt (mit einer Ausnahme) leider nur die Bosskämpfe mit. Auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen stellt Ihr Euch grafisch imposanten Maschinenmonstern und versucht, mit einer beschränkten Zahl an Leben alle Schurken niederzuringen. Das Punktesystem ist gewohnt tiefgründig: Ihr solltet auch den normalen Schuss einsetzen – die 'Locked on'-Variante treibt den Multiplikator nicht so hoch. Mit ganz viel Übung, cleverem Chaining und ohne Lebensverlust (Tipp: Autobomb auf 'Off' stellen) klettert Euer Score in ungeahnte Höhen.

Anfangs sind nur die leichteren Stufen verfügbar, dank des aus "Gradius" bekannten Prinzips (ein zusätzliches Leben nach jedem gescheiterten Versuch) schaltet Ihr bald die 'Hard'-Modi frei. Die Replays sind praktisch, die beiden Multiplayer-Varianten erfrischend; die Steuerung ist knackig und der Stage-5-Remix als Extra eine nette Dreingabe. *ms*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



"Death Label" gibt es nur als Special Edition: Inklusive DVD mit einem Arcade-Superplay kostet Euch der Spaß 50 Euro.



DS Die Schuss-Formationen der Bosse fangen mit einigen Einzelprojektilen und Streusalven (links) zahm an. Später spucken sie Euch heimtückische Kugelbomben entgegen (rechts) oder entsenden Satelliten, die von der Seite oder von unten Schüsse verteilen.

Entwickler **Cave, Japan**
Hersteller **Arika**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1-2 Spieler (offline), Text: englisch**

» Spiel beschränkt sich auf Boss-Rushes
» 9 Einzelspieler-Stufen
» 3 Slots für Wiederholungen

SPIELSPASS 69

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Nur für Fans: technisch sehr gute, inhaltlich leider beschnittene DS-Portierung eines richtig guten Score-Shooters.

Weihnachten am Limit

Weihnachtsgeld übrig? Dann ergattert eine prall gefüllte Sammlerbox Eures Lieblingsspiels!





Far Cry 2: Making-of, Artbook, Shirt und Karte in einer schicken Holzkiste. Neupreis: ab 65 Euro.



Grand Theft Auto IV: Die handliche Tasche mit Soundtrack-CD, Artbook und wertiger Box ist selbst gebraucht schwer zu bekommen.



Fable II: Exklusive Spielinhalte, Making-of. Gebraucht ab 50 Euro.



Halo 3: Legendary-Box mit Deko-Helm und zwei üppigen Bonus-Discs. Gebraucht ab 80 Euro.

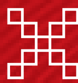


Brothers in Arms: Hell's Highway: Plastikfigur von Matt Baker, Comic-Buch und eine farbige historische Karte; dazu exklusive Mehrspieler-Charaktere. Neupreis: ab 80 Euro.





Metal Gear Solid 4: Old Snake Figur, Blu-ray-Disc mit Making-of und eine Soundtrack-CD. Gebraucht ab 100 Euro; Hagane-PS3 ab 500 Euro.



Jedes Jahr das gleiche Problem: Sämtliche Hersteller warten bis kurz vor Weihnachten, um den Markt mit ihren Highlights zu fluten. Leidenschaftliche Zocker stürzt das oftmals in einen Konflikt. Möglichst viele Herbst-Hits in standardisierten Plastik-Hüllen kaufen oder das Weihnachtsgeld in eine meist teurere, aber edel verpackte und üppig ausgestattete Sonderauflage investieren?

Collector's Edition, Limited Edition, Special Edition – der Kaufanreiz hat viele Namen, gemeint ist stets das Gleiche. In beschränkter Stückzahl schnüren Marketingabteilungen und Produktmanagement zur Veröffentlichung mehr oder weniger luxuriöse Päckchen mit Sammelfiguren, T-Shirts und anderen Accessoires. Besonders beliebt sind in jüngster Zeit kleine Artbooks im Querformat. Konzeptzeichnungen veranschaulichen die Entstehung eines Helden und dessen Abenteuer. Von der DVD wurden Making-of-Videos übernommen und zählen mittlerweile auch bei jeder Special Edition zum guten Ton. Das Spektrum solcher Videodokumentationen schwankt zwischen fundierten, spannenden Einblicken in die Entstehung des Titels einerseits und plumper Lobhudelei des PR-Teams andererseits. Neben Postern, Landkarten und Soundtrack-CDs erfreuen sich auch exklusive Spielinhalte zunehmender Beliebtheit (siehe Kasten rechts). Ob goldene Lancer-Waffe oder doppelte Erfahrungspunkte beim Online-Spielen: Wer mehr Geld ins Spiel investiert, erkauft sich damit einen Vorteil.

Deutschland holt auf

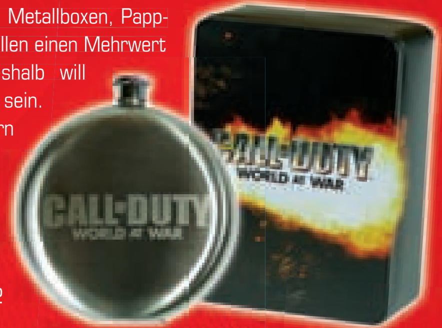
Noch vor wenigen Jahren hatten deutsche Videospielfans das Nachsehen: Mit schwarz-weißen Bedienungsanleitungen ausgestattet bevölkerten lieblose Plastikhüllen deutsche Spieleregale, während japanische Daddler inmitten unzähliger Sonderauflagen schon mal den Überblick verloren. Heute wird nahezu jeder größere Titel in zwei Versionen veröffentlicht. Manche Inhalte unterscheiden sich in der deutschen Fassung, zum Beispiel bei "Prince of Persia" von Ubisoft: Making-of und Soundtrack sind in der US-Version auf einer DVD untergebracht. Da die Videos nicht mit der Freigabe 'ab 12 Jahren' konform gehen, fehlt bei uns der Silberling.

Doch Wii-Besitzer und Handheld-Nutzer trifft es noch härter: Für ihr System erscheinen in Deutschland nur selten edel verpackte Spiele. *mh*



Exklusive Inhalte

Die aufwändig gestalteten Metallboxen, Pappschuber und Edelkisten sollen einen Mehrwert für Fans darstellen. Deshalb will der Inhalt wohl überlegt sein. Activision versüßt Käufern der "Call of Duty: World at War"-Special-Edition für Xbox 360 den harten Kriegsalltag mit einer Deko-Trinkflasche aus Metall sowie einem FG 42 Maschinengewehr, das bei Online-Kämpfen von Beginn an verfügbar ist. Dass es eine Woche lang doppelte Erfahrungspunkte für Mehrspieler-Einsätze gibt, finden wir jedoch in puncto Fairness bedenklich.



Nur zu Deko-Zwecken: Metallbox und Trinkflasche. Die wahren Werte stecken im Spiel selbst.

Vorbesteller sichern sich bei Gamestop oder im Ubi-Shop die Special Edition von "Prince of Persia". Die deutsche Version enthält ein Comic-Buch, das die Hintergrundgeschichte eines Endbosses enthüllt. Ein Freischaltcode sorgt für zusätzliche Charakter-Skins. Der Soundtrack und die Making-ofs der US-Version fehlen.



Die Special Edition des persischen Prinzen kostet nicht mehr als die normale Version.



Import-Highlights



Nur in Japan und USA erhältlich: ein goldener "Zelda"-DS sowie Handhelds im "Final Fantasy"-Design.



Die skurrile Sammlerbox zu "beatmania IIDX15 DJ Troopers" erscheint am 18. Dezember mit Camo-Hülle und Kalender im Schallplatten-Design.



Die "Dead Space Ultra Limited Edition" gibt es nur in den USA.

Leidenschaftliche Sammler schielen stets mit einem neidischen Auge ins Ausland. Das liegt nicht nur an den riesigen USK-Logos, die hierzulande kunstvoll gestaltete Verpackungen verschandeln. Erwachsene Fans greifen deshalb gerne zu den edel bestückten Originalfassungen im Ausland, zumal diese Versionen häufig ungeschnitten und PAL-kompatibel sind. Ebenso wichtig ist jedoch die Tatsache, dass es viele der Boxen bei uns gar nicht gibt. Die rund 120 Euro teure Ultra Limited Edition von "Dead Space" zum Beispiel erschien nur im amerikanischen EA-Store – ausschließlich für Xbox 360. Mittlerweile wird sie bei eBay für mindestens 250 Euro gehandelt.

Günstiger fällt mit 80 Euro die Collector's Edition zu "Resistance 2" aus. Rarität bei uns, beliebt vor allem in Japan: Hardware im Spieldesign. Die 'Hagane'- bzw. 'Gunmetal Grey'-PS3 zu "Metal Gear Solid 4" bekommen deutsche Zocker nur beim Importhändler, ebenso die weiße PSP im "Dissidia: Final Fantasy"-Look. Den "Ring of Fates"-DS gibt es ab 180 Euro bei eBay, der goldene "Zelda"-DS ist selbst online schwer zu finden.



Für rund 80 Euro bekommt Ihr in den USA die Collector's Edition von "Resistance 2".



Schräg: Die 'PIP-Boy 3000'-Uhr der Survivor Edition von "Fallout 3".

Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.



Ladehemmung

Ich habe mir letztens das Spiel "Super Smash Bros. Brawl" für den Wii zugelegt. Voller Vorfreude legte ich das Spiel in den Discschacht. Doch da stand die Meldung: "Disc kann nicht gelesen werden..." Ich habe sofort meine anderen Wii-Spiele eingelegt, um zu sehen, ob diese funktionieren. Alle Titel ("Wii Sports", "Guitar Hero III" und "Mario Kart Wii") liefen einwandfrei. Am nächsten Tag ging ich in den Laden zurück und tauschte das Spiel gegen ein neues um. Aber auch bei dieser Disc kam dieselbe Meldung. Kann es sein, dass mein Wii etwas gegen dieses Spiel hat? Hattet Ihr dieses Problem auch schon und wie kann ich es lösen?

Oli, via E-Mail

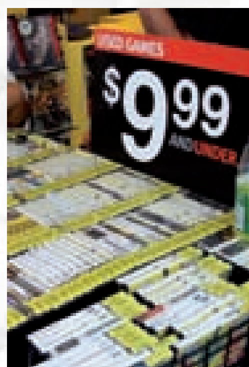
Damit bist Du leider nicht allein: "Super Smash Bros. Brawl" ist beim Einlesen pingeliger als andere Titel, da es sich hier um eine zweischichtige DVD handelt (Dual Layer). Die Folge: Bei einer verdreckten oder nicht exakt eingestellten Laserlinse startet das Spiel nicht. Manche Wii-Besitzer haben Glück im Unglück: Ihnen kann mit einer handelsüblichen Reinigungs-DVD geholfen werden. Die an der Unterseite mit Mini-Borsten ausgestatteten Discs legt Ihr wie jedes andere Spiel in den Wii ein. Obwohl die Konsole dieses Format nicht erkennt und wieder ausspuckt, kann die kurze Reinigungszeit bereits ausreichen – notfalls probiert Ihr es mehrmals.



Vom rabiaten Hardware-Eingriff, um den Laser neu zu justieren, raten wir dagegen ab. Neben dem Garantieverlust riskiert Ihr auch Schäden am Laufwerk.

Sollte alles nichts helfen, verspricht Nintendo eine kostenlose Reparatur der Hardware. Dazu solltet Ihr die Hersteller-Hotline unter der Nummer 01803 / 18 18 00 anrufen (montags bis freitags zwischen 13:00 und 17:00 Uhr). Alternativ schickt Ihr eine Mail an info@nintendo.de. Im Falle einer Reparatur übernimmt Nintendo die Versandkosten. Rechnet dabei mit etwa zwei Wochen Bearbeitungsdauer.

Import-Handhelds



Verführerisch: Dumping-Preise in Übersee locken zum Import.

Ist es möglich, eine in den USA erworbene PSP oder DS hier in Deutschland mit deutschen Games zu spielen? Bei der PS2 ist das ja im Auslieferungszustand nicht möglich. Aber wie sieht es denn bei Handheld-Konsolen aus? Gibt es bei den Spielen so etwas wie den Ländercode bei der DVD? Und wie sehen die Garantieansprüche aus? Ich weiß, dass Sony mit so genannten Servicepartnern arbeitet. Aber wie macht das Nintendo? Und ist die in den USA erworbene Konsole überhaupt in Deutschland garantiefähig?

Nico Hesse, via E-Mail

Zuerst die gute Nachricht: Auf Nintendo DS und Sony PSP laufen alle Spiele – egal welcher Herkunft. Auch deutsche Games funktionieren auf amerikanischen bzw. japanischen Handhelds problemlos. Doch Vorsicht beim Ladegerät: Dieses ist auf das jeweilige Stromnetz ausgelegt, Du benötigst dann einen Adapterstecker. Die praktischere Variante: Kauft Euch ein Netzteil eines Fremdherstellers – z.B. den Brooklyn 4in1 AC Adapter (20 Euro, Bild), geeignet für DS, PSP und GBA.



Ausnahmen gibt es trotzdem: Film-UMDs auf PSP besitzen im Gegensatz zu Spielen einen Regionscode. Selbiges wird bei Titeln für Nintendos Handheld DSi gelten. Garantieansprüche für ein Import-Gerät habt Ihr hierzulande übrigens nicht.

DR. M! GLOSSAR

DUAL LAYER » Eine DVD kann (ebenso wie eine Blu-ray) zwei Datenschichten besitzen, was die Datenkapazität erhöht. Die zweite Schicht befindet sich dabei unter der ersten lichtdurchlässigen Schicht und wird durch eine Neufokussierung des Lasers ausgelesen.

REGIONSCODE » Mit einem Regionscode wird die Wiedergabe von Medien auf bestimmte Regionen wie USA, Japan und Europa eingeschränkt. Verwendung findet diese Limitierung bei Konsolenspielen oder Filmen. Handheld-Titel sind bisher nicht betroffen.

STROMNETZ » Weltweit kommen verschiedene Stromnetze zum Einsatz. Dies erfordert je nach Region entsprechend dimensionierte Netzteile. In den USA wie in Japan herrscht eine Spannung von 110V bei 60Hz vor. Deutschland besitzt dagegen ein 230V-Netz bei 50Hz.

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

PS3 Auch in "Mirror's Edge" zerreißt das Bild schon mal horizontal (oben).

Tearing

Wenn Bilder auseinanderreißen

In Zusammenarbeit mit

gamesacademy.de



Feinste Full-HD-Auflösung, 60 Bilder pro Sekunde – was kann da den optischen Genuss beim Zocken noch trüben? Hin und wieder passiert es doch: hässliche Streifen im Bild, gerade dann, wenn im Spiel so richtig die Post abgeht. Um Tearing und seine Ursachen zu verstehen, ist es hilfreich zu wissen, wie Bilder von der Grafikkarte erzeugt werden.

Wie wird ein Frame erzeugt?

Die Berechnung eines Bildes (oder Frames) durch die Grafikkarte ist bei aktuellen Spielen ein zeitaufwändiger Prozess. Kaum ist der neue Frame erstellt, muss sich die Grafikkarte an die Berechnung des nächsten Frames machen, damit dieser rechtzeitig fertig wird. Schließlich bleiben bei 60 Bildern pro Sekunde nur etwas weniger als 17 Millisekunden Zeit. Intern speichert die Grafikkarte den neuen Frame im so genannten Backbuffer. Dieser wird nach und nach mit den berechneten Pixeln gefüllt, bis der Frame vollständig berechnet ist. Der aktuelle Frame befindet sich währenddessen im Frontbuffer und wird an den Bildschirm übertragen. Sobald die Grafikkarte mit der Berechnung eines neuen Frames fertig ist, tauschen Frontbuffer und Backbuffer die Plätze, was zur Folge hat, dass der soeben berechnete Frame an den Bildschirm übertragen wird, während der folgende Frame wieder im Backbuffer berechnet wird.

Wie kommt's zum Bildschirm?

Dieser Vorgang passiert also 60 Mal pro Sekunde, so dass der Bildschirm die gewünschten 60 Frames pro Sekunde darstellen kann. Dazu muss die Grafikkarte das Bild allerdings erst an den Bildschirm übertragen. Der Beginn dieser Übertragung wird dabei mit dem Bildschirm synchronisiert. Das stellt sicher, dass das neue Bild genau dann übertragen wird, wenn der Bildschirm mit dem Aufbau des letzten Bildes fertig ist.

Diesen Mechanismus bezeichnet man als vertikale Synchronisation – oder kurz 'VSync'.



PS2 Kein neues Problem: Tearing verursachte schon in "Devil Kings" eigenartige Texteinblendungen.

Woher kommen die Verzögerungen?

Was passiert aber, wenn die Grafikkarte nicht in den zur Verfügung stehenden 17 Millisekunden mit der Berechnung des neuen Frames fertig wird? Bei komplexen Szenen mit vielen Objekten oder rechenaufwändigen Special-Effects kann das schnell passieren! In diesem Fall verpasst die Grafikkarte den Zeitpunkt, an dem die Übertragung des Bildes an den Bildschirm beginnen sollte, und muss auf den nächsten günstigen Zeitpunkt warten. Bei aufwändigen Szenen kann so die Framerate schnell mal unter 30 Frames pro Sekunde sinken und das Spiel beginnt zu ruckeln.

Wie wird Ruckeln verhindert?

Um das zu vermeiden, deaktivieren viele Spiele die vertikale Synchronisation. So wartet die Grafikkarte mit der Übertragung des Bildes nicht, bis der Bildschirm bereit ist, sondern überträgt, sobald der Frame fertig berechnet wurde. Das spart Zeit und die Framerate steigt. Leider verursacht dieses Verfahren einen unschönen Nebeneffekt – und damit kommen wir endlich zum Punkt –, das Tearing. Hier überträgt die Grafikkarte nämlich einen neuen Frame an den Bildschirm, während dieser noch im Aufbau des letzten Bildes ist. Für einen Sekundenbruchteil zeigt der obere Bildschirmbereich ein anderes Bild als der untere.

Der Spieler nimmt dies als Linie oder Riss im Bild wahr. Das liegt daran, dass die Objekte im unteren Bereich des Bildschirms zeitlich schon einen Schritt weiter sind als im oberen Bereich. Sich schnell bewegende Objekte, die sowohl im oberen als auch im unteren Bildschirmbereich liegen, wirken dadurch zerrissen. Daher kommt auch die Bezeichnung Tearing, was sich mit 'Zerreißen' übersetzen lässt.

Wie unterbindet man Tearing?

Um Tearing auszuschließen, greifen die Entwickler gerne in die Trickkiste. Die simpelste Lösung ist, die Spielszenen nie so komplex werden zu lassen, dass die Grafikkarte überlastet wird. Viele Spiele blenden deshalb in aufwändigen Actionszenen weit entfernte und für das Spielgeschehen unwichtige Objekte für kurze Zeit aus. Der Spieler merkt davon selten etwas. Doch die gesparte Rechenzeit reicht meist aus, um Tearing zu verhindern. Die Entwickler von "Wipeout HD" gehen sogar so weit, dass sie die horizontale Bildauflösung während des Spiels verringern, wenn es der Grafikkarte zu viel wird. Dadurch muss diese weniger Pixel pro Frame berechnen und schafft so konstante 60 Bilder pro Sekunde. Die hardwaregestützte Skalierungsfunktion der PS3 streckt das Bild dann auf die volle Bildschirmbreite. Das führt zwar zu leichten Ausfransungen an den Kanten, ist aber immer noch unauffälliger als Tearing.

THOMAS HILBERT



Der Autor ist Student an der Berliner Games Academy und Lead Programmer des Studentenprojekts "Corporate Conflict Mars". ccm-game.de

Feuerstühle

Raus aus dem Sofa, rein ins Spielerlebnis!

Zum Zocken braucht es eigentlich nicht mehr als einen Controller, einen Softdrink und eine Tüte Chips. Manch einem reicht das nicht: Beim Ego-Shooter will man das Pfeifen der Gewehrkugeln direkt am Ohr hören, beim Rennspiel sich direkt im Cockpit des 800-PS-Boliden wähnen. Virtuelle Explosionen schließlich sollen spürbar auf einen einprasseln. Zeit also für einen Gamerseat: Die hier vorgestellten Sitzmöbel erweitern Eurer Spielerlebnis mit Boxen, Subwoofern, Vibrationen oder einfach bequemen Untersätzen. *ts*



RennSport Cockpit

Ihr habt bereits ein Lenkrad, das Ihr nirgends fest montieren könnt? Wie wär's dann mit einem kompletten Cockpit aus einer wuchtigen Aluminiumkonstruktion? Der 1,65 x 0,8 Meter große Käfig bietet einen verstellbaren Schalensitz sowie Schalthebel-, Lenkrad- und Pedalbefestigungen. Optional gibt es einen Kohlefasersitz, Porsche-Lenkrad, Surround-Boxenset, Aluminium-Pedale und drei Monitore.
Preis: ab 995 Euro • www.fanatec.de



Pyramat PM300i

Wer es lieber gemütlich haben will, macht sich auf dieser Soundmatte breit. Ein integrierter Verstärker samt seitlich montierten Boxen und Subwoofer bläst den wuchtigen Surround-Sound direkt in Eure Ohren.
Preis: 30 Euro • www.stinoshop.de



Boomchair Rumbleseat

Kuschelig: Ein Zockerpärchen passt auf dieses ein Meter breite Sofa. Der Sound wird von vier Lautsprechern, zwei Subwoofern und Vibrationsmotoren in ein fühlbares Erlebnis verwandelt. Erhältlich ist das schicke Möbel im Retro-Design in Rot und Hellblau – derzeit aber nur als US-Import.
Preis: 400 US-Dollar • www.boomchair.com

Playseat

In der Rennfahrerszene weit verbreitet: An den Playseat lassen sich zahlreiche Lenkräder montieren. Für Ausnahmefälle gibt es Adapter im Online-Shop – z.B. für Microsofts Racing Wheel. Der ergonomische Sitz bietet einstellbaren Lenkrad- und Pedalabstand, erhältlich ist er in Weiß und Schwarz.
Preis: 400 Euro • www.playseats.de

Commander II

Raffiniert: Der Commander II ist gleichzeitig Multimedia- und Massagesessel. Lautsprecher auf Kopfhöhe sowie Subwoofer bringen wuchtigen Sound. Zusätzlich dürft Ihr Euch mittels Fernbedienung im Takt der Musik massieren lassen – sechs Vibrationsmotoren im Sitz- und Rückenbereich machen's möglich!
Preis: 180 Euro • www.casada.de

Sound Rocker PM450

Im bequemen Wippsessel aus Mikrofaser genießt Ihr die Soundkulisse kabellos – der wiederaufladbare Akku hält fünf Stunden. Boxen an der Oberseite beschallen direkt Eure Ohren, während ein integrierter Subwoofer jede lautstarke Spielsituation erfühlen lässt. Regelbare Lautstärke und Bass sowie Klinkenanschlüsse gehören zur Standardausstattung. Nur als US-Import erhältlich.
Preis: 150 US-Dollar • www.pyramat.com





PC Gaming Chair 2.1

Auch wenn der Name anderes vermuten lässt: Dieses Kunstleder-Sitzmöbel darf auch mit Konsolen betrieben werden und bietet dieselben Einstelloptionen wie ein normaler Bürostuhl. Ein an der Rückseite montierter Subwoofer unterstützt die oberen Boxen. Nur als US-Import erhältlich.
Preis: 150 US-Dollar • www.pyramat.com

The New Xbox Experience

Was kann die neue Benutzeroberfläche der Xbox 360? M! macht den Praxistest.

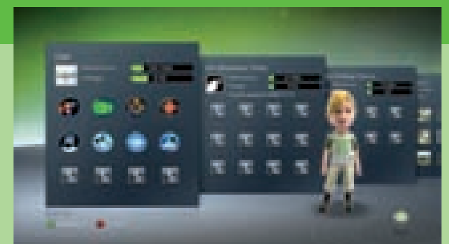
Zum 19. November läutete Microsoft eine neue Ära ein: Das altbekannte und nicht mehr ganz taufrische Blade-Dashboard-System der Xbox 360 wurde in Rente geschickt, ab sofort grüßt nach der Einschaltanimation die 'New Xbox Experience' (NXE). Das Update kostet Euch prinzipiell keinen Cent, denn es wird bei einer Online-Verbindung automatisch aufgespielt. Wer seine Xbox 360 nicht am Netz hängen hat, muss noch etwas warten, bis die ersten Spiele die NXE auf DVD mitbringen – voraussichtlich im ersten Quartal 2009 wird das der Fall sein. Auch neue Konsolen sind zum Weihnachtsgeschäft noch nicht damit ausgestattet. Ansonsten bleibt nur eine Pflichtvoraussetzung: Ihr braucht mindestens eine 512-MB-Memory-Card, denn das neue System belegt mehr Platz, als die alten kleinen Karten verfügbar haben.

Seid Ihr etwa als Besitzer der Arcade-Variante nicht ausreichend gerüstet, bietet Microsoft online unter www.xbox.com/de-DE/storage kostengünstige Upgrade-Möglichkeiten an.

Aber genug der trockenen Vorreden: Wir haben die neue Benutzeroberfläche einem Langzeitversuch unterzogen und zeigen Euch die interessantesten Neuerungen und Änderungen. *us*

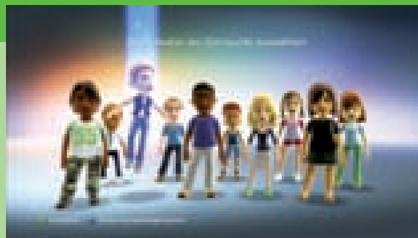
MEINE XBOX





Die alten Spiele- und Medienblades wurden kombiniert und finden nun im Menüpunkt "Meine Xbox" (links) ihren Platz. Dieser Kanal besteht wie alle anderen aus einer Auflistung von Feldern, durch die Ihr horizontal scrollt und so schnell die wichtigsten Funktionen erreicht. Spiele werden nicht mehr nur durch kleine Icons angezeigt, sondern über große Motive und ihre Cover – hübsch! Zahlreiche Details machen Vielspielern das Leben angenehmer: Jetzt lässt sich die Autostart-Funktion nach dem Einlegen einer DVD optional abstellen. Das Studium Eurer erreichten Achievements ist übersichtlicher und praktischer (oben), das Durchforsten der Arcadespiele-Sammlung geht spürbar schneller vonstatten.

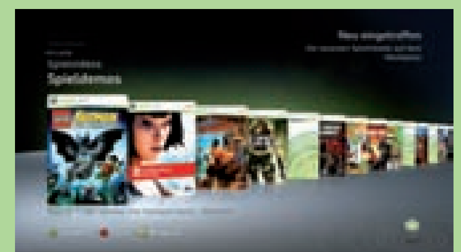
AVATARE



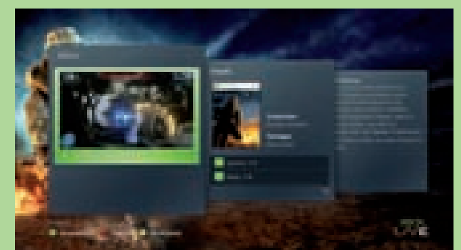
Als erste Handlung erstellt Ihr zwingend eine virtuelle Repräsentation Eures Gamertags – den Avatar. Die von Rare entwickelten Figuren erinnern in einzelnen Aspekten stark an Nintendos Miis, so haben sie etwa teilweise die gleichen Augenformen. Trotzdem wirken die knuffigen Kerlchen eine Spur erwachsener und dürfen im Editor personalisiert werden (unten). Frisuren etwa stehen reichlich zur Wahl, Mundformen dagegen wenige. Auch die Klamottenauswahl hält sich in Grenzen, wird aber künftig ausgebaut, u.a. mit kostenpflichtiger Premium-Mode. Ein wenig Schabernack ist bereits im Menü möglich, z.B. wenn Ihr Euren Avatar durch heftige Kopfbewegungen schwindlig macht. Ansonsten repräsentieren Euch die Kerlchen zukünftig auch in Spielen, so werden u.a. Arcade-Klassiker wie "Uno" und neue Titel wie "A Kingdom of Keflings" oder die "Scene It?"-Raterunden diese Funktion unterstützen.



MARKTPLATZ

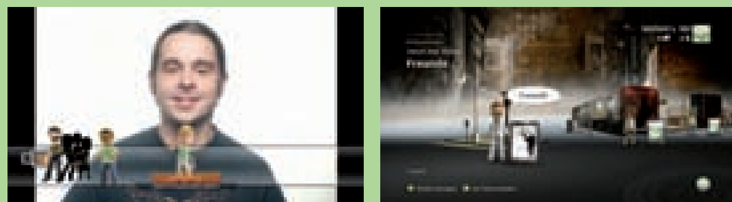


Aufgeteilt in Videos und Spiele, wurde das Download-Angebot detaillierter gestaltet: Beim Zocker-Material könnt Ihr u.a. nach Demos, Trailern und Arcade-Titeln suchen oder Euch die neuesten und beliebtesten Angebote auflisten lassen. Angezeigt wird alles in einer optisch schicken Aufreihung (oben), per Knopfdruck geht es zu den Details. Für jedes Spiel findet Ihr Angaben zu Inhalt, technische Daten und ein paar Screenshots sowie die Downloads (unten) – für weniger bewanderte Daddler eine praktische Informationshilfe, Profis würden sich dagegen ein etwas flotteres und kompakteres System wünschen.



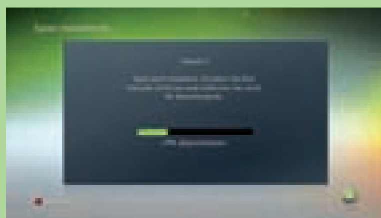
FREUNDE UND PARTYS

Die neue Freundesliste ist der größte Grafikspielplatz des NXE: So seht Ihr nicht nur die Avatare Eurer Bekannten und anhand der Cover, was sie gerade spielen. Neue Dashboard-Themen ändern nicht nur den Hintergrund, sondern auch die Gebäude, vor denen die Charaktere stehen (oben rechts). Alte Dashboard-Verschönerungen funktionieren weiterhin, sehen aber nicht mehr besonders ansehnlich aus. Ebenfalls hier zu sehen sind gerade stattfindende Partys (unten): Dahinter verbirgt sich die Möglichkeit, bis zu acht Spieler in einen Gruppenchat aufzunehmen – damit wird nicht nur die Kommunikation innerhalb einer Gruppe erleichtert, auch der gemeinsame Wechsel zu Spielen und Onlinerunden lässt sich besser koordinieren. Per 'Photo Party' haltet Ihr schließlich virtuelle Diashows ab (oben links).



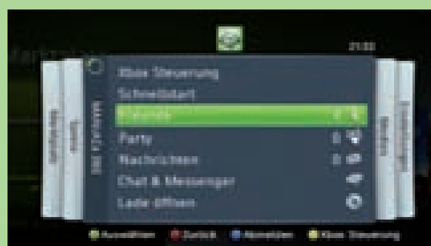


FESTPLATTENINSTALLATION



Wer eine ausreichend große Festplatte in seiner Xbox 360 hat, wird eine neue Funktion zu schätzen wissen: Auf Knopfdruck können fast alle Spiele (nur "DOA Xtreme 2" und ein indizierter "GTA"-Rivale weigern sich) komplett auf den Datenträger kopiert werden. Zwar muss zum Start immer noch die DVD im Laufwerk liegen, danach wird aber alles von der Platte gelesen. Je nach Titel kann das die Ladezeiten verringern, Wunder dürft Ihr aber keine erwarten: So geht es etwa beim Schauplatzwechsel in "Fable II" oder "Fallout 3" bis zu einem Drittel schneller, bei anderen Spielen dagegen bemerkt Ihr kaum Unterschiede. Kuriose Ausreißer wie "Halo 3", das sogar länger braucht als von DVD, sind zum Glück selten. Einen großen Vorteil erlebt Ihr aber auf jeden Fall: Die nicht unbeträchtliche Geräuschentwicklung des gerne auch 'Jetdüse' genannten DVD-Laufwerks fällt weg und macht den Xbox-360-Betrieb hörbar leiser.

MENÜ KOMPAKT



Wer sich von der schönen neuen bunten Xbox-Welt abgeschreckt fühlt, muss sich nicht grämen, denn Microsoft hat die alte Menüstruktur nicht komplett über Bord geworfen. Per Druck auf den Guide-Button des Pads landet Ihr in einer kompakten Blade-Ansicht. Die bedient sich fast wie bisher, ist aber besser strukturiert und handlicher geworden. So findet Ihr hier die altbekannte Freundesliste in Textform, könnt schnelle Party-Einstellungen vornehmen und Funktionen anwählen, die in der grafischen Ansicht keinen Platz fanden wie etwa das Einlösen von Download-Codes. Praktisch für Spontanzocker: Der Wechsel zu Arcadespielen mittels der 'Schnellstart'-Funktion erspart lästige Umwege über andere Menüs.

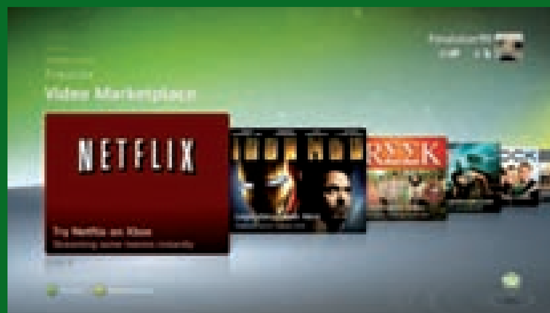
WAS IST MIT...

...Community Games?



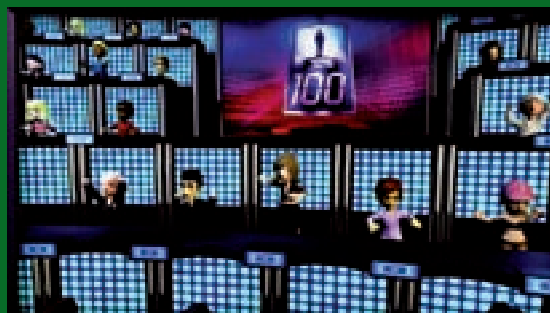
Microsofts XNA-Heimentwicklerumgebung trägt Früchte, jetzt kann praktisch jedermann sein eigenes Spiel über den Xbox-360-Marktplatz verkaufen. Veröffentlichungsbeschränkungen gibt es kaum, nur in einigen Aspekten wie Gewalt und sexuelle Inhalte muss die Entwicklergemeinschaft abstimmen, ob ein Produkt massentauglich ist. Danach geht es unmittelbar an den Start, ohne dass Microsoft ein 'Okay' abgeben muss. In der Hinsicht funktioniert das Ganze ähnlich wie der App Store für den iPod, nur dass jedes Spiel zwingend eine Demoversion anbieten muss. Der Knackpunkt am Angebot: In Deutschland haben wir noch keinen Zugriff auf das Sortiment. Ironischerweise liegt das ausnahmsweise mal nicht an den Jugendschutzbedingungen, sondern am strengen heimischen Copyrightrecht. Microsoft arbeitet aber an einer Lösung und hofft, alle Probleme bis zum Frühjahr zu klären.

...Videostreaming?



In den USA hat sich Microsoft mit dem Online-Verleiher Netflix zusammengetan. Das eröffnet Xbox-360-Besitzern die Möglichkeit, ihre Filme direkt über die Konsole am Fernseher anzusehen, statt lästige Versand- oder PC-Probleme ertragen zu müssen – laut Berichten aus Übersee ist die HD-Qualität durchaus ansprechend. Auf ein solches Angebot werden wir wohl noch länger warten, die komplizierte Lizenzfrage in Europa ist eine hohe Hürde. Und selbst wenn doch mal ein halbwegs ordentliches Angebot zustande kommen würde, müssten wir wohl auf liebgewonnene Extras wie den Originalton verzichten.

... Primetime-Kanal?



Auf der E3 wurde vollmundig angekündigt, dass im NXE-Rahmen dank einer Zusammenarbeit mit Endemol richtige Gameshows in Echtzeit stattfinden werden. Als Beispiel diente "Einer gegen 100", das mit echtem Moderator und der entsprechenden Anzahl an Live-Teilnehmern eine neue Online-Ära einläuten soll. Seitdem ist es allerdings still um das Projekt geworden, einen Starttermin gibt es derzeit nicht – daran gearbeitet wird aber weiterhin.

Kopf-Fragen

Ich wollte Euch eigentlich schon nach dem Lesen der letzten Ausgabe zum Re-Launch gratulieren, ich find's super. Gut, das habt Ihr sicher auch schon von genügend anderen Leuten gehört. Deshalb gleich zum Punkt: Ich fand die alten Redakteurs-Karikaturen damals ja ganz nett. Auch die Fotos, welche sich je nach Wertung/Meinung ändern, sind eine nette Idee. Aber die Fratzen, die ihr da zieht, wirken teilweise arg lächerlich und deplaziert. Besonders das 'Super' von Michael und Matthias. Mienenspiel okay, aber das?

Die Grimassen sind zweifelsohne eine Geschmacksfrage, auch in der Redaktion fallen die Meinungen darüber unterschiedlich aus. Dennoch kommt die entsprechende Stimmungslage eindeutig rüber – und manche Kollegen sind in ihrer Mimik eben etwas lebhafter als andere.

Da ich mit Freunden gerne ab und zu einen feuchtfröhlichen Abend mit "SingStar" abhalte, ist "Lips" für die Xbox 360 potenziell interessant. Allerdings nur wegen des Editors für eigene Songs. Sofern der was taugen sollte, ist "Lips" ein Fixkauf. Wenn Ihr das Spiel im Heft testet, könntet Ihr das bitte genauestens unter die Lupe nehmen? Ich bezweifle nämlich, dass man das Feature bei einer eventuellen Demo richtig ausprobieren kann.

Jackson, via E-Mail

Eine ausführliche Besprechung von "Lips" von unserem Karaoke-Experten Philip findest Du auf Seite 95. Eigene Lieder funktionieren bei dem Spiel durchaus, aber sicher nicht so, wie Du und andere Hobbysänger es sich wünschen würden – als alleiniger Kaufgrund für das Spiel reicht's zumindest nicht.

MEINUNG DES MONATS

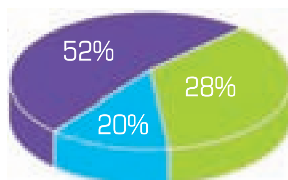
Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Sonys "LittleBigPlanet" baut auf die kreativen Ideen der Zockergemeinde. Macht Ihr mit?

A – Kein Bock. Ich lade mir nur Levels herunter – bauen sollen die anderen.

B – Ich experimentiere mit dem Editor und versuche, neue Welten zu erstellen und mit anderen zu teilen.

C – Deswegen habe ich mir das Spiel geholt. Die Welt soll meine Levels sehen!



Blutleer aus Geldgier?

Aus Eurem Test zu "Fallout 3" klingt heraus, dass in der deutschen Version nicht nur die Amputationen, sondern das Blut generell herausgeschnitten wurde. Da frage ich mich: Warum denn? Bekanntlich helfen Adventure- und Rollenspielbestandteile Spielen dabei, mit mehr Gewalt durchgewunken zu werden, als es einem reinen Shooter erlaubt wäre. Wie zum Beispiel bei "Viking: Battle for Asgard", das ich gerade spiele. Dass sich die USK trotzdem an den zelebrierten, fliegenden Körperteilen stört, kann sein. Aber Ihr stellt es so dar, als hätte sie darauf bestanden, dass Bethesda das ganze Blut entfernt. Da denke ich mir: Das kann nicht sein. Kam Euch nicht auch die Idee, dass vielleicht Ubisoft aus wirtschaftlichen Interessen über Gebühr geschnitten hat, um noch eine 16er-Freigabe zu erhalten? Und damit gescheitert ist, aber sich das Geld gespart hat, eine Version mit Blut noch einmal zur Prüfung vorzulegen und daher die arg verstümmelte Fassung veröffentlicht hat? Dass die deutschen Kontrollorgane bei einem so komplexen Spiel wie Fallout 3 definitiv auf Blutleere beharren, wäre vielleicht vor 20 Jahren glaubhaft gewesen, aber nicht mehr heute. Die USK oder Ubisoft sind hier übers Ziel, beziehungsweise die gängige Norm hinausgeschossen.

Ihr habt in der Einleitung des letzten Hefts geschrieben, dass ihr analytischer als das Internet sein wollt. Also, warum habt Ihr hier nicht bei Ubisoft nachgehakt? Vielleicht hätte man hier mal zeigen können, dass die Zensur in Deutschland zwei Seiten der Medaille hat – nämlich die strengen Auflagen und Hersteller, die mehr schneiden als nötig, um nicht eventuell eine zweite Prüfung zu bezahlen oder um eine niedrigere Freigabe zu erhalten. Stattdessen schreibt Ihr nur: Haha! USK! Solche Polemik finde ich im Internet zuhauf, wenn Ihr Euch davon also abheben wollt, dann nutzt solche Gelegenheiten, um nachzufragen.

Ansonsten war die zweite M! Games wieder sehr gut, wenn auch acht Seiten, die nur auf Bildern basieren, zuviel sind. Ich zahle doch für eine Zeit*schrift*. Ausdrücklich loben will ich, dass ihr die Casual Games jetzt auch bewertet. Als Zocker seit über 20 Jahren finde ich diesen gegenwärtigen Trend, Spiele in 'Core' und 'Casual' zu unterteilen, zwar peinlich, aber wenn Ihr unbedingt meint, dem folgen zu müssen, kann ich mit diesem Kompromiss leben.

Christian Gräff, via E-Mail

Bei "Fallout 3" schiebst Du der falschen Firma den schwarzen Peter zu: Ubisoft ist ausschließlich für den Vertrieb zu ständig, die Programmierung und die deutsche Anpassung lag in den Händen von Bethesda. Und von den Amerikanern vernünftige Aussagen zu ihren Schnittbearbeitungen zu bekommen, erwieß sich als ein Ding der Unmöglichkeit – auf Anfrage war keine vernünftige Antwort zu bekommen. Eine 16er-Freigabe hat beim rabiaten SciFi-Abenteuer aber niemand beantragt, denn dafür ist das postapokalyptische RPG schlichtweg zu grob – egal ob mit oder ohne Blut.

Bei den heutigen Budgets fallen die Kosten für eine erneute USK-Prüfung kaum ins Gewicht, bei einer Erfolgschance gehen Firmen durchaus diesen Weg – "Saints Row 2" und "Dead Space" sind aktuelle Beispiele. Letzteres dient auch als Beleg, dass in Sachen USK nicht alles nachvollziehbar ist – wieso fällt ein "Golden Axe" durch, EAs Gewaltorgie aber nicht? Polemik ist eine solche Feststellung nicht, sondern traurige Realität.



Zur Bildungsreise gehört passende Literatur: Beim Urlaubstrip auf dem Nil fand Khalil Böller an Bord des Kreuzfahrtschiffs ein vertrautes Magazin – MAN!AC kommt eben global gut an.

Trophäenjäger

Da es mittlerweile für ziemlich jedes PS3-Spiel Trophäen-Support gibt, wäre es toll, wenn Ihr das irgendwie in Eure Tests einfließen lassen könntet. Ich bin nämlich ein Trophäen-Jäger und mache die Kaufentscheidung auch von diesen abhängig – also wieviele es gibt, wie schwer sie zu bekommen sind und Dergleichen.

Es wäre wirklich toll, wenn das vielleicht bei der Zusammenfassung kurz und knapp dabeistehen könnte: 'So und so viele Trophäen, sehr schwer oder sehr leicht zu bekommen'. Da es sich mit den Xbox-360-Erfolgen offenbar ähnlich verhält, hätten ja auch die Xbox-Spieler was von dieser Info. Trophäen-Listen gibt es im Netz ja zuhauf, aber wie schwer oder leicht sie zu ergattern sind, steht nirgends.

Tigra, via E-Mail

Du hast Recht, PS3-Trophäen ähneln den 360-Erfolgen, von denen

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

UPDATES & ERRATA

ERRATA: "BioShock" ist auf der PS3 nicht weniger geschnitten als auf der Xbox 360, statt dessen rutschte uns eine Uncut-Version beim Test durch. Die deutsche Version ist in Sachen Gewalt inhaltsgleich zur Xbox-360-Version.

ERRATA: Faith aus "Mirror's Edge" ist weltgewandter als wir gedacht haben: Das agile Mädel parliert auch auf der PS3 optional in Deutsch.

insbesondere Ulrich ein großer Fan ist. Allerdings finden wir, dass diese Funktionen eine nette Dreingabe sind, die man bei allem Ehrgeiz nicht zu ernst nehmen sollte. Lohnt sich ein mittelmäßiges Spiel wirklich eher, nur weil sich die die Abzeichen schnell einsacken lassen? Wir möchten lieber darüber informieren, welche Stärken und Schwächen ein Titel grundsätzlich hat. Mit einer kurzen Erwähnung wie von Dir vorgeschlagen, wäre es ja nicht getan: 50 verschiedene Trophäen lassen sich nicht vernünftig in einem Satz abhandeln.

PS3 kaputt? Pech gehabt!

Was mir jetzt passiert ist, hatte ich noch nie. Ich habe mir vor etwas längerer Zeit eine PS3 mit 60-GB-Festplatte gekauft. Nach einiger Zeit schluckte das Gerät nur noch PS2-Spiele und DVDs, PSone- und PS3-Titel wurden verweigert. Nachdem ich ca. 20 Euro in die Hotline und lauter unbrauchbare Tipps investierte, hatte ich endlich die Nummer der für Reparaturen zuständigen Firma (macht in Österreich offensichtlich ein Vertragspartner). Die erklärten mir, wenn die Garantie abgelaufen ist, geht nichts mehr, auch nicht auf Kulanz – dabei war ich nur drei Wochen darüber! Als ich dann entnervt gesagt habe, ich würde die Reparatur bezahlen, hieß es: "Wir reparieren nicht, wir tauschen nur aus, kostet 280 Euro." Da ich mir absolut sicher bin, dass eine Reparatur billiger wäre, halte ich das für eine Riesenfrechheit. Gerade, wenn man bedenkt, dass Sony es wohl nicht schafft, fehlerfreie Produkte zu liefern denn mit PSone und PS2 hatte ich auch schon Probleme – damals noch zu besseren Garantiezeiten. Eins weiß ich jetzt schon: Die Konsole der nächsten Generation, die ich mir zulegen werde, wird sicherlich nicht von Sony sein. Ich hoffe dass andere Spieler, die Probleme mit deren Kundenumgang haben, genauso denken und Sony das irgendwann merkt.

Mario Winter, via E-Mail

Leider ist Deine Erfahrung kein Einzelfall: Sony verlangt absurde Summen für den Umtausch defekter Konsolen. Dass in der aktuellen Hardware-Generation nur wenige Geräte kaputt gehen, ist für Betroffene kein Trost. Im Vergleich zum vorbildlichen Service von Nintendo und Microsoft (wo man natürlich durch den 'Ring of Death' viel Übung hat) ist ein solches Verhalten tatsächlich ein Armutszeugnis.

Telegramm-Lob

Dass ihr jetzt in Japan einen Redakteur stationiert habt, spricht wieder mal für eure unerreichbare Klasse – bitte mehr von Gamebars, Arcadezubehör, Importen und außergewöhnlichen Spielerlebnissen.

Stefan Radlbeck, via E-Mail

Kompliment, die neue M! ist hervorragend gelungen. Das Layout spiegelt Eure inhaltliche Seriösität wieder. Und Interviewpartner wie Christian Pfeiffer und Jean Pütz zeigen euren hohen Anspruch. Videospiele werden erwachsen und Ihr habt es erkannt.

Daniel Petermann, via E-Mail

M!-POESIE VON GEWINNERN

Es nimmt kein Ende: Noch immer wühlen wir uns durch Eure geistigen Ergüsse. Die besten Einsendungen veröffentlichen wir in Kürze auf www.maniac.de, die Gewinner werden benachrichtigt! Hier schonmal ein paar ausgewählte Werke:

Ob Sony, Nintendo oder Microsoft,
Sonic, Mega Man oder Lara Croft.
Ob Multiplayer oder alleine für mich,
mein Leben gestalte immer noch ich.

Lukas Ostermann

Ivy, m!ein Schatz, ein Traum wird wahr,
Du auf der M!attscheibe, brauchst keinen Wonderbra.
Die M!aterie trennt uns, Dein Herz liegt mir verborgen,
doch jetzt werd' ich's Dir m!it dem Arcade-Stick besorgen.

Jürgen Hahn

M! statt M!ANIAC wird's jetzt geschrieben.
M!acht nichts – das Gute ist geblieben.
M!anch Neues ist zu entdecken auf jeder Seit'.
M!uss sein – sonst nagt der Zahn der Zeit.

Marko Russ

Oft fragte m!an m!ich:
"M!ann, ist das Zocken nicht vergebens?"
"Ich bin ein Spielkind", meinte ich.
"Hör' mir auf mit dem Ernst des Lebens!"

Leon Scheuber

M!ei, de MAN!AC de hod's drauf,
m!ischt einfach Traditionen auf.
Dauscht einfach moi an Nam!a aus
und is damit am M!arkt voraus

Mundartliches von Johannes Karl

M!anche M!agazine
m!öcht' m!an m!einen,
m!eint m!ein M!entor,
m!öcht' m!an m!ögen!

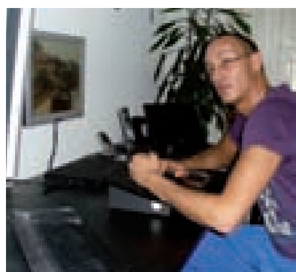
P.S.: M!eine M!einung!

Robbi Grasegger

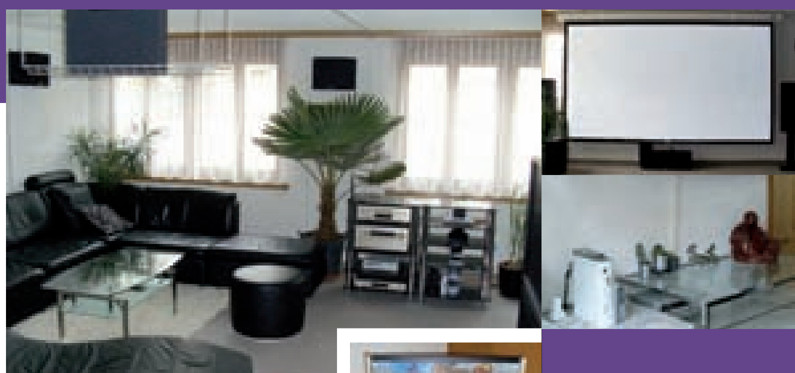
Zockerbude des Monats

Man kann seine Bude mit Fanartikeln schmücken oder Regale voller Hardware horten. Oder man setzt wie Philipp Metzler aus der Schweiz auf Stil und High-Tech.

Philipps Zockerkarriere begann mit Game&Watch-Spielen und Ataris VCS 2600. Es folgten das NES und der Game Boy. Auf zahlreichen Systemen ging er seinem Hobby nach, darunter Exoten wie Segas Nomad und das Neo Geo. Obwohl er heute noch in seligen Dreamcast-Erinnerungen schwelgt, hat Philipp den Anschluss nicht versäumt: Derzeit stehen seine beiden Xboxen, Wii und Handhelds hoch im Kurs. Gezockt wird bei Philipp nobel mit Leinwand, 42-Zoll-Plasmabildschirm und einem vergoldeten THX-Surroundsystem von Denon. Bemerkenswerte Skurrilität in der Edelbude: ein "Virtua Striker 2"-Automat.



Philipp managt das Datenstreaming für sein Heimkino per Mediaserver.



Chipskrümel verboten: Der Glastisch glänzt und die Hardware steht in Reih und Glied.



Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Fahndungsfoto



22. August Wer kennt diesen Mann? Er wurde am Steuer eines Personenkraftwagens im Einzugsgebiet der Messe Leipzig bei erlaubten 50 km/h Höchstgeschwindigkeit mit 62 Stundenkilometern geblitzt. Augenzeugenberichten zufolge ist die gesuchte Person Redakteur des ältesten deutschen Spielemagazins und befand sich auf dem Weg zur Games Convention, um dort Lesern besagter Zeitschrift Rede und Antwort zu stehen. Hinweise bitte an die Polizei-Dienststellen von Liberty City oder Kakariko. Vielen Dank für Ihre Mitarbeit!

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:



Das PC-Engine-Spiel "Space Fantasy Zone" wurde von NEC in Eigenregie entwickelt, es kam jedoch nie zu einer Veröffentlichung, weil Markeninhaber Sega die Entwicklung stoppen ließ. Wer im Mega-Drive-Titel "Arnold Palmer's Tournament Golf" über 100 Schläge macht, darf ein "Fantasy Zone"-Level zocken. Zu guter Letzt gibt's das Raumschiff Opa-Opa als Sammelfigur in "Shenmue".

Verspieltes Konzert

8. November

M!-Redakteur Matthias ist nicht nur glühender Metal-Fan, er weiß auch die Vorzüge elektronischer Musik zu schätzen. Bei einem Konzertabend im Augsburger Musikclub Kantine freute er sich doppelt: Die Show der Electro-Synthpop-Formation "Suicide Booth" (www.myspace.com/suicideboothmusic) gipfelte in einem live auf Nintendos DS (1) vorgespielten Track – das Musikprogramm "Korg DS-10" macht's möglich.

Nicht minder mitreißend war der gefeierte Auftritt der lokalen Electro-/New-Wave-Helden "File Not Found" (www.myspace.com/67840). Die hörbaren Einflüsse der Commodore-Computer-Musik verzückten das Zockerohr – stilecht vorgetragen mit einem kultigen C64-Instrument (2).



Für den Zocker von Welt

4. November





Damit der M!-Redakteur auch in feinster Gesellschaft eine gute Figur macht, schickte uns "007: Ein Quantum Trost"-Publisher Activision in Anlehnung an den aktuellen Bond-Shooter eine Fliege – passend zu unserem nicht vorhandenen Anzug. Vielleicht wird dieses Präsent einmal von Nutzen sein, zum Beispiel in der Welthauptstadt New York. In deren Wolkenkratzerschluchten sollen wir zumindest nicht mehr verloren gehen; denn zusammen mit der PS3-Testversion des Gruselthrillers "Alone in the Dark: Inferno" flatterte dieser Cityguide im schicken Düsterlook in die Redaktion.

Ausflug in die 50er



13. November

Im verregneten München trafen wir Ryan Schneider vom "Resistance 2"-Entwicklerteam. Welche Hintergrunddetails zum Spiel uns Insomniacs Community Director verriet, könnt Ihr im Interview auf Seite 12 lesen. Besonderen Eindruck hinterließen die stilvollen Räumlichkeiten der Veranstaltung: Sony hatte ins Café Kubitschek (www.cafe-kubitscheck.de) geladen, das den Charme der 1950er-Jahre auf unnachahmliche Weise bewahrt hat. Passend zum Retrolook des Cafés verschönerte Sony den Raum mit allerlei auf alt getrimmtem Merchandise zu "Resistance 2". Eine durchaus würdige Location also, um mit Ryan einige zünftige Mehrspieler-Matches auszufechten.



Daddy kommt nach Hause

Da es nun auch für PS3-Jünger an der Zeit ist, in die düstere Unterwasserwelt Rapture abzutauchen, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Take 2 die ultimative Raumdekoration für angehende "BioShock"-Fans:

1x lebensgroße "Big Daddy" Figur (ca. 190 cm)





Wer dem heimatlosen Daddy ein neues Zuhause geben will, beantwortet folgende Frage:

Wie heißt die Substanz, die in "BioShock" sehr begehrt ist?

A: Moses
B: Adam
C: Noah

Stichwort: Rapture

Vive la Résistance

In Zusammenarbeit mit Sony lassen wir Euch den Kampf gegen die Alien-Invasoren hautnah erleben. Hierzu schnüren wir ein dickes Preis-Paket, das Euch noch tiefer in den alternativen Weltkrieg eintauchen lässt.

Für die Volljährigen (!) unter Euch verlosen wir

1 "Resistance 2"-Fan-Paket, bestehend aus:

- **PlayStation 3 (80 GB)**
- **"Resistance 2"-Media Kit (Spiel + Gimmicks in streng limitierter Metallbox), unterschrieben von Insomniacs Community Director Ryan Schneider**
- **"Resistance 2"-Radio im kultigen 50er-Jahre-Design**
- **"Resistance 2"-Poster signiert von Insomniacs Community Director Ryan Schneider**



Für eine Teilnahme am Gewinnspiel beantwortet uns einfach folgende Frage:

Wie heißt die Alien-Rasse, mit der Ihr es im "Resistance"-Universum zu tun bekommt?

A: Chimera
B: Chameleons
C: Chromehounds

Stichwort: Resistance 2

WICHTIG: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis erforderlich ist!

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. Januar 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

NEBULUS

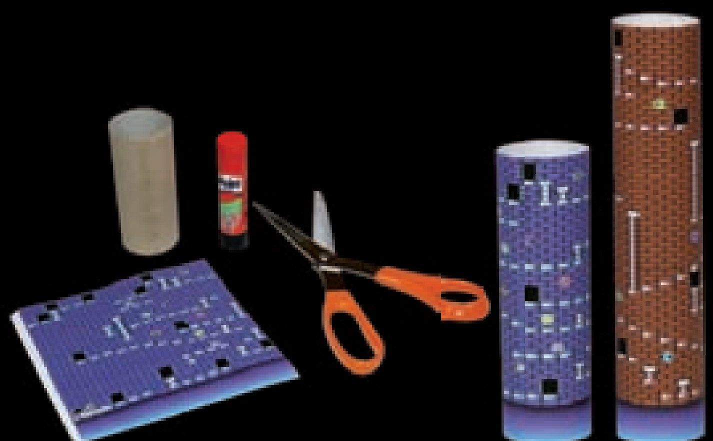




Das Spiel

"Nebulus" erschien 1987 für den C64 sowie 1991/92 als "Castelian" auf Game Boy und NES. Das Spielziel: Als Abrisskontrolleur Pogo klettert Ihr an der Außenseite von acht Türmen nach oben. Seinen Reiz bezieht der knifflige Hüpf- und Geschicklichkeitstest aus der grafischen Darstellung der Turmdrehung, die noch heute überzeugt. Seit Kurzem ist "Nebulus" als Download in der Virtual Console des Wii erhältlich.

KLEBELASCHE

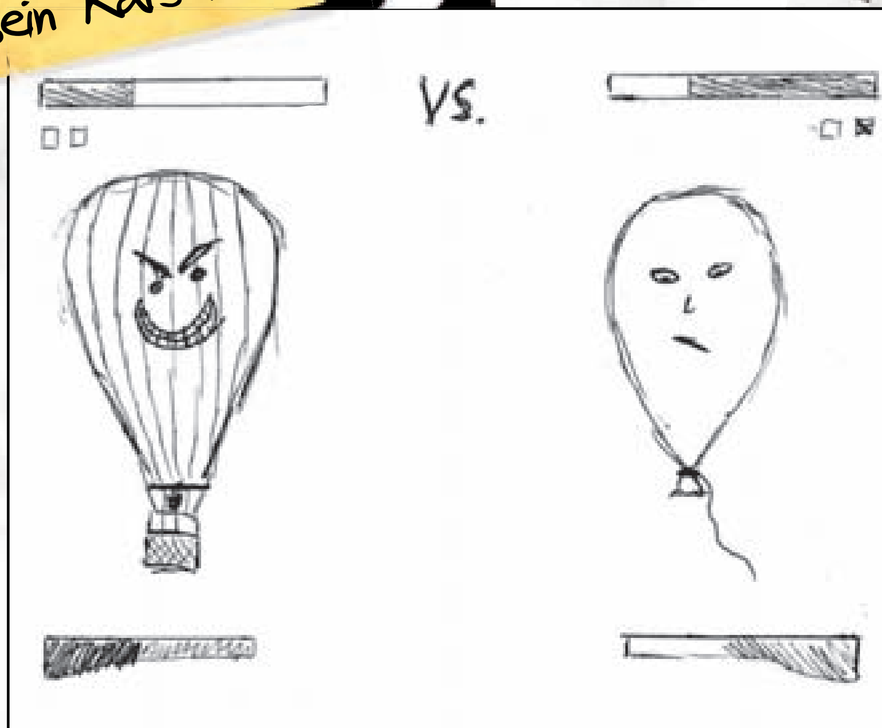


Die Bastelei

Schneidet die Turmvorlagen an den gestrichelten weißen Linien aus und klebt sie an der Falz zusammen. Schnappt Euch zwei leere Klopapierrollen und stülpt die Zylinder drüber – fertig! Wer seine M! nicht zerschneiden will, sollte auf unsere Webseite www.maniac.de surfen. Dort findet Ihr druckfähige PDFs der Pixeltürme zum Herunterladen.



Dem Schmid sein Rätsel



Welcher Spieletitel ist gesucht?

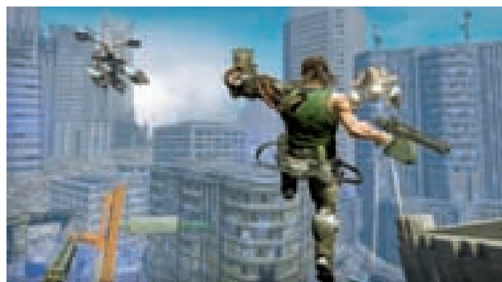
Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf – diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Spiel unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 4. Januar 2009 eine E-Mail mit der Antwort an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt's im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Game für die aktuellen Konsolen.

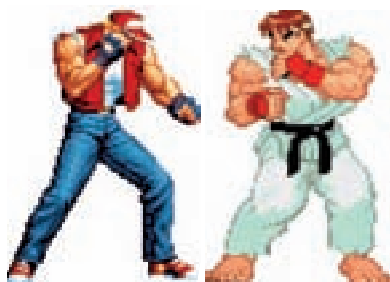


Lösung Ausgabe 12/08
Balrog (aus "Street Fighter")

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **2/09** erscheint am **31. Dezember 2008**



- » **Bionic Commando**
- » **F.E.A.R. 2: Project Origin**
- » **Große Beat'em-Up-Historie**
- » **Jahresrückblick mit den besten Spielen**

Außerdem » Lord of the Rings: Conquest, Animal Crossing: Let's go to the City, Cursed Mountain, Making of Robotron, Castlevania-Stammbaum, Mehrspieler-Tipps zu Call of Duty: World at War und Left 4 Dead

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), Marcus Grüner (ma), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Jan Königsfeld (jk), Craig Grannell (gr), Winnie Forster, Boris Kretzinger, Felix Rick, Andreas Müller, Thomas Hilbert

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE

Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 93

NACHBESTELLUNG

im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Resistance 2 © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in M! geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.